KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XII
NUMERO 137 - NOVEMBRE 2003
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.L., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile:
Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa SrL:
Monica Carpino, Rossella Carbotti, Marco Felicioni, Silvia Galliani, Mimmo Giannone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Lorenzo Raggioli, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo-Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi: Andrea Baricordi
Lettering: Alcadia S.n.c.
Adattamento Grafico:
Fiorella Sorano - Alcadia S.n.c.
Hanno collaborato a questo numero:
Keiko Ichiguchi, il Kappa, Nino Giordano
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione: Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS S.r.L.
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. S.r.L. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.L. - tel. (075) 5918353

OTAKU CLUB - **Kanji Sasahara** decide di iscriversi – come ogni studente giapponese – a un circolo scolastico, e si imbatte nel **Genshiken**, il circolo per lo studio della cultura visiva moderna, un vero e proprio covo di *otaku* all'ultimo stadio, dal famelico **Madarame** all'enorme **Kugayama**, dal meditabondo **Tanaka** allo spettrale **Presidente**. Insieme a Kanji si iscrive anche **Makoto Kosaka**, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' **Saki Kasukabe**...

POTËMKIN - Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione **Guernicca** si riuniscono agli ordini di **Tatsugoro Urushizaki** per conquistare il mondo. I loro assi nella manica sono le gemelle **Haruka** e **Madoka Guernic**, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un ex supereroe, **Takeshi Nanjo**, il kit per diventare **Toranger Red**, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio **Yashichi** trasforma invece l'assistente fotografa **Kaoru Yagami** e, successivamente, il cagnolino **Scoop** (in **Toranger Black**) e la piccola **Momoka** (**Toranger Pink**). Il fotoreporter **Takafumi Kinjo** scopre che sedici anni prima alla **Squadra Toranger** era legata un'operazione di merchandising, e cerca informazioni su di essa attraverso una raccolta di card. Il Municipio di Tokyo prende in ostaggio la famiglia di Takeshi Nanjo per costringerlo a radunare i 'nuovi' Toranger, a partire da Kaoru, che rifiuta di unirsi alla squadra. Un giorno, un altro gruppo si autodichiara la Nuova Guernicca e opera finte azioni terroristiche per far entrare in azione i nuovi eroi. Ma in tutto questo, cosa c'entra il prof. **Miyauchi**, l'impassibile insegnante di musica?

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**. La demone **Marller**, dietro ordine della regina degli inferi **Hild** (madre di Skuld) realizza una trappola per catturare le dee: una lampada magica che intrappola chiunque la tocchi con le labbra...

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. **Hosuke Kano** sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano **Sheska** organizza un golpe, così Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, con l'androide **Isaka Minagata**. Hoichi batte **Sheska**, e i soci del generale si coprono le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata **Akane Hino** e i suoi genitori vanno ad abitare alla base, ma il ragazzo decide di tornare a scuola nei panni di **Dan Kabuto**, e lo stesso fa Minagata come **Sako Kumakita**. Il redivivo Sheska, ormai 'scomodo' per il governo fardiano, si lascia credere morto per agire di nascosto. Riofard decide di indagare e invia la flotta sulla Terra. Intanto, trasmissioni terrestri pirata mostrano come l'esercito fardiano tratti realmente gli umani, sollevando l'opinione pubblica contro il governo alieno. Alcuni studenti scoprono l'identità segreta di Dan e Sako, e per ottenere maggiori risultati decidono di divulgarle. Sheska raggiunge Hosuke e baratta con lui i dati della flotta di Riofard con la leadership dei fardiani terrestri, e insieme riprendono un video che li mostra amici, mentre ovunque nascono manifestazioni anti-alieni e un odio interraziale si sviluppa in maniera preoccupante...

KAMIKAZE - Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua governavano il mondo, ma 5000 anni fa l'evoluzione originò cinque **tribù kegainotami**, dotate di capacità elementali. L'evoluzione ne inibì i poteri, e nacquero gli **akahani**, gli umani. Nell'Anno Mille giunsero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **matsurowanu kegainotami** della stirpe originale le esiliarono in un'altra dimensione. I demoni imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di contrastare Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. Le prime Belve risorgono e attaccano anche i loro presunti alleati, generando dubbi sulle profezie seguite fin dall'antichità, dubbi che **Higa**, il Signore del Fuoco, dissipa a fatica. Il mezzosangue **Aida** si aggrega al gruppo formato dalla piccola **Beniguma**, dalla giornalista **Keiko Mase**, e da **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua. **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra e protettore della Dama dell'Acqua, è l'unico a poter contrastare i demoni con la spada **Kamikaze**, e vince il primo duello contro **Otoroshi**, il Signore delle Belve, assumendo la guida della Tribù della Terra. I kegainotami succubi delle Belve iniziano a ricordare di essere stati plagiati da **Kayano** della Stirpe del Vuoto, per compiere la loro missione. **Kaede**, la Padrona del Vento, versa il suo sangue per liberare i demoni e Aida affronta **Daemon Hinomoto** e **Kikunosuke** per scoprire l'ubicazione dell'ultimo sigillo e distruggerlo prima che venga aperto. **Kaenguma** cattura Keiko per permettere a Otoroshi di renderla la **Principessa Bishagatsuku**, Misao si scontra con Higa, **Aiguma** e Kamuro soccorrono Kaede, mentre le Belve devastano il Giappone...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova **Hoshimaru**, un 'cucciolo di drago' che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le due si scontrano con **Tomonori Komori**, convinto di poter plasmare il mondo, ma Hoshimaru lo uccide. I suoi compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** lo cercano, mentre le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di **Mamiko Kuri**, fa entrare in azione i 'cuccioli' dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito, mentre Akira e Shiina vengono salvate da **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga**. Miyako e **Aki Sato** scoprono l'identità dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità, e quest'ultima giura di uccidere la prima. Takeo e Norio decidono di tener d'occhio Satomi, che passa ai fatti...

GOBLIN - Nonostante l'avvenente aspetto femminile, **Goblin** è in realtà uno spirito felino che seduce i maschi umani per derubarli dell'energia vitale. Trova ospitalità – come gatto - presso una tranquilla famigliola, insieme al padre-specchio **Kagamin**, la madre-fiore **Rose** e il fratellastro-auto **Daigoro**, con l'assillante batrace corteggiatore **Andrew** alle costole. Per divertimento Goblin resuscita l'ispettore **Tsukiyono** e lo ringiovanisce, ma il padre le impone di 'rimettere le cose a posto'. L'uomo inizia così ad avere bizzarre visioni...

sommario

INVASION OF THE COMIC SNACHERS

Il mese scorso abbiamo scritto l'editoriale 'di corsa' subito dopo la conclusione di **Romics**; questa volta lo facciamo ancora freschi di **Lucca Comics 2003**, scrivendo l'editoriale mentre il resto di **Kappa Magazine** è già quasi pronto per andare in stampa. Ebbene, a riprova di quello che avevamo già annunciato: NON è l'editoria a essere in crisi, e tanto meno il settore del fumetto. E' solo che i lettori, in quanto cittadini italiani, sono tartassati dall'attuale *crisi economica generale*, quella che coinvolge ogni settore, e quindi hanno iniziato a selezionare fra le migliaia di proposte di mercato, ma non si fanno certo mancare ciò che più apprezzano. Negli scorsi mesi abbiamo letto un po' ovunque editoriali cadaverici, necrologi del fumetto e grida d'agonia da redazioni di ogni genere. Effetto Halloween? Questo branco di anime in pena è stato smentito tra la fine di ottobre e l'inizio di novembre durante la manifestazione lucchese, alla quale il pubblico ha partecipato numerosissimo, soprattutto il sabato e la domenica, stracciando tutti i record di affluenza. Allora: ripetiamolo ancora una volta tutti insieme: «il fumetto NON è in crisi, non è in crisi, non è in crisi». Semplicemente ce n'è *troppo*, e la gente - giustamente - è costretta a fare scelte. Chi si rende responsabile di scelte editoriali affrettate sarà vittima dei suoi stessi errori, come già è capitato in passato. La stessa cosa vale per le fiere del fumetto. Durante gli Anni Novanta ne sono nate a dozzine, spesso senza ragione di essere, senza organizzazione, senza (brividi...) *motivazione*. E giustamente hanno chiuso i battenti. Ora quelle che sono rimaste possono spartirsi il pubblico, che c'è ed è tanto: si tratta di quelle meglio organizzate, di quelle storiche, di quelle che a fianco del semplice mercato organizzano eventi, mostre, incontri con gli autori e tutto il resto. Ancora una volta dobbiamo renderci antipatici a tutti i costi e dire «noi l'avevamo detto». Altra notizia positiva: a settembre le vendite dei fumetti di casa Star Comics sono *aumentate* (allora, dov'è 'sta crisi?), indice che sul fronte delle case editrici sta avvenendo lo stesso: i lettori hanno imparato a selezionare chi può dare loro "qualità, cortesia, convenienza e costanza nel tempo" (e un ampio parcheggio all'ingresso). Ultimamente *troppi* si sono improvvisati editori, e ne hanno drammaticamente pagato lo scotto. E' un peccato, anche perché alcune piccole realtà editoriali realizzavano davvero ottimi prodotti, ma in questo momento proporre anche solo un titolo in più del necessario e non promuoverlo correttamente (e al giusto pubblico) significa gettarlo direttamente nell'inceneritore. Un invito (che sicuramente rimarrà inascoltato, ma almeno *proviamoci*) a tutti gli editori: proviamo a pubblicare *un po' meno*, a non intasare il mercato, a non pretendere troppo dai lettori, e il fumetto oltre a riprendersi tornerà anche agli antichi fasti. Come Star Comics siamo stazionari sulle nostre venti testate mensili da anni, quindi non vediamo perché altri debbano fare di tutto per raddoppiare. E' sciocco e inutile. L'inceneritore è in agguato dietro l'angolo! Non buttate via ottimi prodotti solo perché l'edicola è piena! Noi vogliamo bene alle testate che *già* stiamo pubblicando, e invece di chiuderle stiamo cercando sistemi per rinnovarle, mantenerle attuali, divertenti, irrinunciabili. Pensate anche solo alla fase di 'lavori in corso' e restauro a cui si appresta la nostra **Kappa Magazine**, che rinascerà nel prossimo futuro come una fenice. Pensate al referendum che a Lucca abbiamo indetto insieme a Kodansha, premiando i partecipanti con novantanove (sì, NOVANTANOVE!) bellissimi regali legati ai nostri personaggi, da **Chobits** a **Oh, mia Dea!**, da **Seraphic Feather** a **Card Captor Sakura** (pupazzi, poster rigidi, card e cartoline da collezione, porta cellulari, spille, e via così): un'apoteosi e un grande divertimento, che poi servirà anche a noi per capire in che direzone stanno andando i gusti del pubblico. E non sarà l'ultima 'festa' che organizzeremo!

Ok, fine del comizio. Poco fa ci siamo complimentati con Lucca Comics per essersi dimostrata ancora una volta LA fiera del fumetto italiana, però ora è assolutamente necessario passare anche alle tirate d'orecchie. Sembra proprio che gli organizzatori non imparino *mai* dai propri errori. Quest'anno sembrava di essere tornati all'edizione dell'aprile del 1994, quando per la prima volta le forze dell'ordine intervenirono per impedire l'ingresso ai visitatori che si accalcavano troppo numerosi all'interno del palazzetto. In quell'occasione avevamo invitato Monkey Punch, ospite d'onore di Lucca Comics, ma siamo arrivati alla paradossale situazione che vide il papà di Lupin... bloccato ai cancelli! E quest'anno il caos si è ripetuto. File chilometriche alle biglietterie sia sabato sia domenica (sotto la pioggia!), e poi di nuovo fila per entrare (due persone alla volta!) sotto lo sguardo vigile di carabinieri e ispettori SIAE. Altro paradosso: gente dotata di biglietto fin dal mattino ha rischiato di non riuscire nemmeno a entrare. A creare maggior caos, una volta superato il difficile varco, l'infelice posizione dello stand di una casa editrice all'interno del padiglione della segreteria di manifestazione, il quale formava un ingorgo subito dopo lo stretto collo di bottiglia dell'ingresso. Possibile che, con tutto lo spazio a disposizione, non ci fosse stato proprio nessun altro luogo dove posizionarla? Partecipanti dell'ultim'ora a cui è stato lasciato un posto di recupero, o 'furbo' (notare le virgolette) tentativo di catturare l'attenzione dei partecipanti fin dall'ingresso? Se così fosse, speriamo almeno che lo stand in questione fosse più costoso di quello di altri editori, altrimenti sarebbe piuttosto imbarazzante per l'organizzazione fornire spiegazioni in merito. Vabbe', vedremo cosa accadrà l'anno prossimo. E ora, l'ultima critica, stavolta di carattere *stilistico*. Forse nessuno se n'è accorto, ma col passare degli anni la manifestazione toscana è passata da "LUCCA COMICS" a "LUCCA COMICS (& games)", e poi a "LUCCA COMICS & GAMES". Ok, anche noi siamo giocatori di ruolo di vecchia data (ne abbiamo pure realizzato uno!), ma quella a cui stiamo assistendo ha il sapore di un'invasione e di un cambio di direzione. Guardiamo anche solo il manifesto di quest'anno: un dragone alato attacca la lucchesissima e alberata Torre del Guinigi, e un cavaliere in armatura la difende impavido. L'illustrazione è molto bella, e sicuramente fra le mura del Comune di Lucca si saranno levate grida orgasmiche nel vederla appesa ovunque, ma... in *quale* parte del manifesto si intuisce che la manifestazione era relativa al fumetto? Il fatto, in realtà, è molto chiaro: quell'illustrazione richiama le confezioni dei giochi di ruolo e le illustrazioni dei card game. Facciamo finta di essere a scuola: la prof ci dà il titolo del tema da svolgere in classe, "Il fumetto", e noi lo svolgiamo parlando di giochi, armature medievali, raccolte di figurine, mostre di pupazzi e modellini. Secondo voi quale sarebbe il giudizio finale dell'insegnante? Sul nostro compito, svolto pur con diligenza, campeggerebbe un vergognoso "FUORI TEMA!" a lettere cubitali e rosso-magma. Invitiamo gli organizzatori, dunque, a pensare meglio a questo genere di problemi (anche onde evitare che l'anno prossimo la manifestazione si trasformi in "LUCCA GAMES & comics"), a pensare concretamente a espandere la struttura, a prevedere *almeno* due ingressi (uno anche ai cancelli del bistrattato palazzetto, grazie) e a mettere a frutto gli incassi di quest'anno: chi più spende, più guadagna, no? **Kappa boys**

***«E' previsto che si vedano dei dinosauri, nel suo Parco dei Dinosauri?»* Ian Malcolm, da "Jurassic Park"**

di Mario A. Rumor

Tetsuya Chiba

L'ultimo grande maestro

Non tutto è perduto. Per gli appassionati del 'manga che fu', le emozioni e le suggestioni non sono mai davvero finite. Tetsuya Chiba, il Grande Vecchio del fumetto giapponese, è uno degli ultimi testimoni di una tradizione di lavoro basata in larga misura sulla passione per il disegno. Chi sta seguendo **Rocky Joe** probabilmente avrà compreso che la parola *manga* non va necessariamente coniugata a paroloni altisonanti, posture esagerate, comportamenti eccentrici.
Semmai è l'esatto contrario. Se si è accaniti divoratori di manga di professione, Tetsuya Chiba è uno di quei maestri con cui inevitabilmente bisogna scontrarsi per capire com'era e com'è diventato quel Sol Levante tanto idealizzato nelle serie TV degli anni Settanta.
Nelle parole del disegnatore di **Rocky Joe** e **Ore Wa Teppei!**, che ha gentilmente acconsentito a rispondere alle nostre domande, scoprirete il rimpianto di un uomo che dell'arte del fumetto ha sempre posseduto un ideale romantico e piuttosto conservatore. Molto più del manga, come opera commerciale, ci sono la vita, la famiglia, il rispetto per le piccole cose di tutti i giorni. Ecco perché, attraverso le sue opere, Tetsuya Chiba sembra far sopravvivere un toccante idealismo perduto del fumetto giapponese, sospeso tra disincanto e speranza per le nuove generazioni. Un uomo con l'unica ambizione di piacere a chi del glorioso passato dei manga è rimasto troppo tempo a digiuno.

KM: *Parafrasando il titolo di un suo manga,* ***Ashita no Joe*** *(Joe del domani), ha mai vissuto un momento della sua vita tale da poter davvero dire 'ashita no... Tetsuya Chiba'?*
TC: No, davvero!
KM: *Cosa rappresenta per lei il mondo dei manga, oggi?*
TC: La generazione di fumettisti a cui appartengo era seriamente appassionata e colma di entusiasmo quando aveva a che fare con l'arte del manga. Purtroppo mi sembra chiaro che attualmente non esista più quel livello di passione che ci univa.
KM: *I media e la popolarità hanno mai minato la sua vita privata?*
TC: No, devo essere sincero: la mia popolarità ha pesato poco sulla mia vita.
KM: *I fumetti popolari corrispondono ai suoi gusti di lettore?*
Non sono sicuro di cosa s'intenda: 'fumetto popolare' è una definizione che non mi appartiene del tutto. Come per ogni artista sono esistite influenze che derivavano dai fumetti, dal cinema, dalla musica e dai romanzi. In realtà non ricordo un titolo specifico che abbia modificato la mia sensibilità di lettore o autore.
KM: *Le sue origini e la formidabile devozione ai valori della famiglia e della tradizione raccontano però qualcosa della sua creatività.*
TC: Ha ragione. Non le posso negare che quel lato della mia esistenza ne sia rimasto influenzato.
KM: *C'è un genere narrativo a cui ha dovuto rinunciare?*
TC: In questo momento non mi riesce di pensare a nessuna rinuncia.
KM: *Qual è invece il tema ricorrente nei suoi lavori?*
TC: La glorificazione dell'umanità. Mi è sempre interessato mettere in evidenza una sorta di lode, una glorificazione, e il modo in cui le persone la vivono.
KM: *Possiamo affermare che esiste un legame tra lei e i suoi personaggi?*
TC: Sì, questo è anche uno dei segreti del mio mestiere. Mentre sto realizzando una nuova storia, mi è impossibile non immaginare come e perché i personaggi interagiscano e conversino fra loro.
KM: *Il 'manga business' raramente esalta gli anziani, come invece lei ha fatto in alcuni suoi lavori.*

TC: Anche qui le rivelerò un piccolo segreto: quando dovevo disegnare un personaggio in là con gli anni nei miei fumetti, usavo spesso mio padre come modello. In altre occa-

sioni provavo a immedesimarmi, cercando di immaginare cosa potesse provare un uomo anziano in una determinata circostanza.

KM: *In un articolo firmato da Fusanosuke Natsume (apparso su "Look Japan" nel 1996) si dice che Ikki Kajiwara è stato un autore anti-tezukiano. Che ne pensa?*

TC: Penso che si tratti di una semplice esagerazione giornalistica.

KM: *Chi era Kajiwara? La nostra sensibilità occidentale ci dice che era una figura leggendaria.*

TC: Posso risponderle unicamente facendo riferimento ai lavori di Kajiwara. Penso che fossero un prodotto tipico di quegli anni. Del periodo degli anni Sessanta egli assorbì meglio di altri gli umori del momento, e diede vita a opere che riuscirono a imprigionare molto bene i sentimenti comuni della gente.

KM: *Il senso della famiglia è un'altra grandezza del Chiba-autore (dai fratelli-assistenti, al nonno che ispirò* ***Ore wa Teppei!****). E' un aspetto mancante in Tezuka...*

TC: Per quanto riguarda l'appassionato sentimento per la famiglia che è venuto fuori nei miei lavori, credo che sia banalmente scaturito dal fatto che ho vissuto con la mia famiglia mentre mi pagavano per disegnare fumetti. Invece molti altri artisti che provenivano magari dalla campagna per lavorare a Tokyo, avendo bisogno di stare a stretto contatto con editor e autori, sono arrivati qui da soli lasciandosi alle spalle i legami familiari.

KM: *Uno di questi giovani si chiamava Leiji Matsumoto (autore di* ***Capitan Harlock*** *e molti altri.* ***NdR****). Come l'ha conosciuto?*

TC: Quando eravamo disegnatori di fumetti ancora molto giovani (parlo dell'adolescenza) abbiamo vissuto la medesima esperienza. Tenete presente che a quel tempo gli editori erano davvero potenti, esigevano di avere sotto il loro controllo gli artisti e se li tenevano stretti quasi come dei prigionieri; capitava spesso che li chiudessero in un vicinissimo hotel sotto sorveglianza per assicurarsi che non scappassero senza finire l'episodio che dovevano consegnare! Esiste una parola nello slang giapponese per definire questo comportamento: *kanzume*, letteralmente 'in scatola'. Ebbene, ci siamo incontrati e conosciuti negli anni dell'esordio in quella situazione imbarazzante. Da allora è passato mezzo secolo e siamo rimasti grandi amici.

KM: *C'è uno dei suoi lavori in animazione di cui sappiamo poco,* ***Taiyo no Yuki*** *(1972), di cui fu interrotta la produzione.*

TC: Sarò sincero, a differenza di molti colleghi non ho mai preteso di avere legami con le società di produzione e con gli staff di animatori, pertanto non mi sono mai interessato di come lavorassero.

KM: *In quello stesso anno la versione animata di* ***Rocky Joe*** *ottenne un grande successo...*

TC: È vero. C'erano diversi punti dei quali ero soddisfatto, nel lavoro televisivo diretto da Osamu Dezaki, e altri meno. Ma questo è normale.

KM: *Cosa convince un Maestro riconosciuto dei manga quale è lei a realizzare un nuovo fumetto? Dove trova la giusta ispirazione?*

TC: Inizialmente mi pongo un obiettivo: cosa voglio raccontare, cosa voglio comunicare attraverso il racconto e come posso esprimerlo. Poi inizio a delineare il personaggio principale e il tipo di ambientazione che merita; spesso l'ambientazione porta nuove idee. Da lì sviluppo i membri della sua famiglia e via elencando, gli amici, altri personaggi, nuovi scenari.

KM: *Nell'ambiente dell'editoria giapponese si dice che un mangaka (autore di fumetti.* ***NdR****) non esiste senza il suo capo-redattore. È dello stesso avviso?*

TC: Non so come potrà svilupparsi in futuro questo atteggiamento, ma per quanto mi riguarda non credo che lascerei i miei lavori nelle mani di altri, a partire dalle influenze di un editore o dai consigli o dalle decisioni che egli pensa di dover dare.

KM: *Quali sono le differenze sostanziali tra le sue opere di ieri e quelle di oggi?*

TC: Sono dell'idea che esista una differenza di immagini. Prima il disegno era un fatto artistico più semplice, artigianale, che aveva d'altronde bisogno di progredire, di cambiare con gli anni e farsi più 'serio' nello stile, così da essere sempre più realistico e dettagliato. Naturalmente preferisco di gran lunga lo stile alla vecchia maniera.

KM: *Qual è stato il suo lavoro più difficile da realizzare?*

TC: **Otokotachi** mi ha creato molti problemi legati al corretto sviluppo di alcuni personaggi e delle loro personalità. Realizzai una storia con troppi personaggi carismatici, e in questo modo per il lettore fu davvero difficile trovarne uno da seguire e amare più degli altri. Inoltre mentre lo stavo disegnando mi capitò di smarrire il senso interiore della traccia che avevo stabilito di seguire. Diciamo che mi sembrò di essere finito in un labirinto, e spesso non riuscivo a proseguire il racconto.

KM: *Ha qualche progetto per il futuro?*

TC: Mi piacerebbe scrivere e disegnare una storia che raccontasse le esperienze che ho vissuto in Cina assieme alla mia famiglia e il lungo, pericoloso viaggio che abbiamo dovuto sostenere per fuggire e fare rientro in Giappone al termine della Seconda Guerra Mondiale. Forse potrei realizzare una storia vera che prenda le mosse dalla sfiducia che circola oggigiorno in questo paese e ci presenti un eroe giapponese realmente esistito; o forse potrei dedicarmi alla vicenda di un eroe sportivo non molto conosciuto dal grande pubblico: tutto questo solo per poter affermare che ci sono alcuni grandi personaggi della storia, anche recente, che i giapponesi 'possiedono' senza saperlo, e che noi artisti abbiamo il dovere di mettere in rilievo per donare quel pizzico di ispirazione e di fiducia che manca nei giovani di oggi.

KM: *Oltre ai suoi fumetti esistono anche i cosiddetti* Chiba Goods. *Ce ne vuole parlare?*

TC: Quella di produrre giocattoli che utilizzassero il mio nome non è stata un'idea concepita dalla Tetsuya Chiba Productions. Alcune aziende di giochi sono venute da me portando idee ed esempi di cosa volevano realizzare. Gli ho dato appena un'occhiata e mi sono limitato ad approvare la produzione riservandomi qualche raccomandazione o piccoli cambiamenti. Penso però che molte persone siano rimaste contente della commercializzazione di prodotti del genere.

KM: *Per chiudere, le chiedo il titolo di un suo manga che consiglierebbe ai lettori italiani.*

Penso a **Ore wa Teppei!** Sì, mi piacerebbe consigliare questo lavoro per le tematiche in esso contenute. Lo stile di vita di Teppei, il giovane personaggio principale, è la migliore rappresentazione di una giovinezza scaltra, selvatica e coriacea. Ho l'impressione che sia un atteggiamento spirituale che la gioventù di oggi – anche in Giappone – abbia smarrito. Non nego che mi solleverebbe tornare a vedere sentimenti così forti di questi tempi.

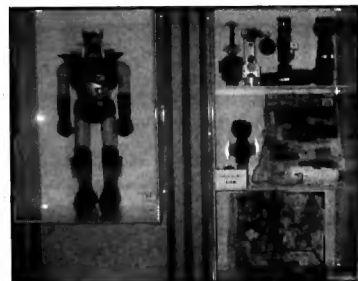
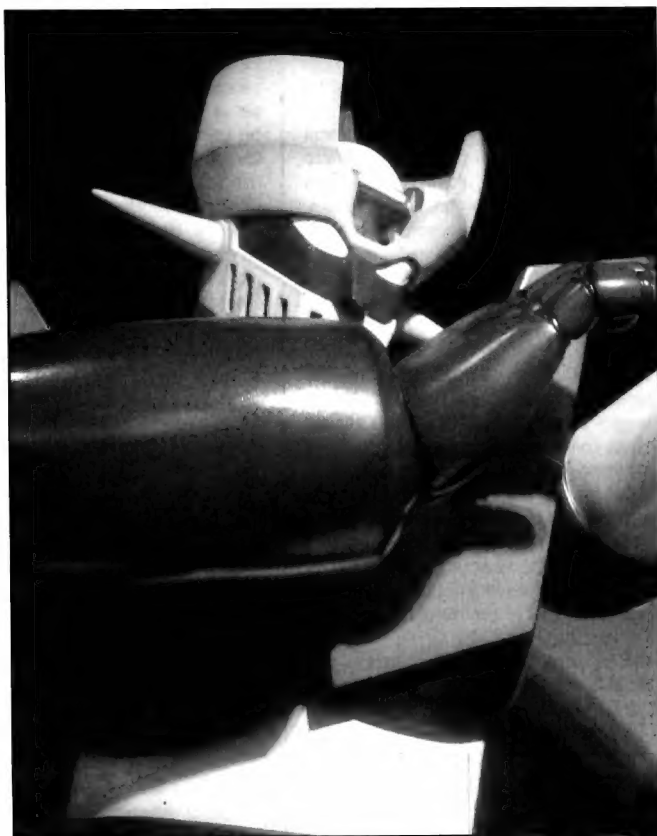
(Un ringraziamento a Shuei Chiba e alla Tetsuya Chiba Productions)

di Andrea Dentuto
e Cristina D'Auria

Bandai Museum

Un'avventura tra il passato e il futuro

Lo scorso luglio è stata aperta in Giappone una nuova mecca per ogni appassionato di fumetto, animazione e serie 'dal vivo' giapponesi: il Bandai Museum di Tokyo. La Bandai, la sempre più famosa ditta di produzione di giocattoli (e non solo), ha deciso anch'essa, nel boom dei musei che recentemente portano nuovi introiti e pubblicità, di creare un proprio centro, un punto focale in cui i fan possano divertirsi con i loro personaggi preferiti. Il consiglio, per chi desiderasse godkerselo al meglio, è ovviamente quello di non recarcisi nei giorni festivi. Raggiungerlo è facile: appena usciti dalla stazione di Matsudo (sulla linea Joban delle ferrovie JR), basta alzare gli occhi per vedere la gigantesca insegna del museo che campeggia sul palazzo. Sopra l'ingresso del museo, un grande schermo video e le statue di alcuni dei personaggi che hanno reso la Bandai tanto celebre: Gundam, Mazinger, Anpanman, Sailor Moon, Ultraman e altri, immortalati in un bianco marmoreo. Entrando è meglio procurarsi subito un opuscolo-guida, poiché è facile perdere l'orientamento fra le numerose scale e gli infiniti corridoi.

Al piano terra troverete l'ascensore che porta al museo, che si sviluppa dal quinto all'ottavo piano dell'edificio, a cui si aggiunge una grande sala proiezioni nel piano interrato (il Theater-B-One), usata anche per le rappresentazioni in costume o per conferenze. Al quinto piano, le porte si aprono con il Bandai Jinja (il Tempio Bandai), una ricostruzione retrò di una strada con un tempietto tipico del periodo Showa (1925-1988), considerato la 'culla' dei personaggi ancora oggi più amati. L'intero piano comunque si rifà a quegli anni, poiché questa è la moda attuale. Ci

sono strade, vetrine ricolme di giocattoli (ovviamente Bandai) e bancarelle: tenere ricostruzioni del passato fatte per strappare una lacrimuccia all'interno di quel mondo chiaramente edificato a misura di nostalgico. Mentre ci si chiede perché mai nel passato non si era lì a comprare vagonate di quei giocattoli in vetrina, ecco che fa capolino l'ingresso del Bandai Ya, un punto vendita che espone solo prodotti attuali, ma che spinge, passando tra i suoi scaffali ricolmi, a fare previdenti scorte per il futuro.
Presso la rampa di scale che porta ai musei, il numerosissimo staff invita sorridendo a salire al sesto piano, dove si affacciano il Character World e la Wonder Forest, definita nella guida come 'il ristorante misterioso', ma che in realtà è una tranquilla caffetteria dove si può mangiare un boccone prima di passare alla tappa seguente, ovvero il Gundam Museum (al settimo piano), capace di donare emozioni a ogni passo percorso tra i suoi cunicoli in penombra.
Si arriva infine all'ultimo piano, l'ottavo, in cui troviamo tra le attrazioni il Gashapon World (*gasha* è il rumore di qualcosa che cade ruzzolando), il posto in cui, ben armati di spiccioli, si può sperare di estrarre i gadget dei propri personaggi preferiti da una miriade di macchinette distributrici. Solo dopo aver dato interamente fondo al portamonete ci si accorge che nell'impeto si è trascurato il negozio in fondo, il G-Base, che vende solo *goods* legati a Gundam, dal plettro per la chitarra al set da campeggio! Qui con gli spiccioli si può acquistare ben poco, quindi meglio scappare (per chi ci riesce!) e infilarsi nel Gundam Cafe, dove sorseggiando uno dei tanti drink nel menù (ovviamente tutti col nome in tema) si può ammirare un Gundam a dimensioni naturali, in scala 1:1, dalla balconata che si affaccia sul piano inferiore. Dopo una meritata pausa, è d'obbligo, uscendo dal locale, una foto ricordo accanto allo Zack MS-06S in formato 'umano' e, volendo, prima di uscire, un ultimo tiro ai *gashapon* con il resto ricevuto alla cassa.

Character World (6° e 7° piano)

Un corridoio pieno di poster incorniciati porta al primo 'mondo' rappresentato: quello di Ultraman, o meglio, quello del set dell'eroe in costume più popolare del Giappone. Le telecamere sono puntate su di lui mentre combatte contro uno dei suoi più tenaci nemici; le luci e la musica rendono maggiormente comprensibile l'atmosfera delle riprese. Segue poi Kamen Rider, l'eroe dalle pose d'attacco più celebri e imitate in assoluto, creato dal poliedrico Shotaro Ishinomori; e finalmente Mazinger Z, la cui copia ridotta (alta comunque un paio di metri) raccoglie a sé la maggior parte dei visitatori. Al piano superiore si prosegue con uno stupefacente

plastico di Tokyo semidistrutta da Godzilla: il mostro gigante per eccellenza ha fatto mirabilmente scempio di strade e palazzi che, se non fossero in scala ridotta, sembrerebbero autentici. Nella sala accanto, gli eroi della serie in costume di maggior successo tra quelle aventi come protagonista un gruppo (in genere) di cinque membri: i Goranger. La serie, trasmessa dalla TV Asahi nel 1975, diede il via al filone, e occupa quindi il posto d'onore nella sala relativa al suo genere. Prima dell'uscita, un piccolo spazio dedicato alle eroine del presente, popolarissime tra bambine e adolescenti, con alcune vetrinette in cui sono esposti i loro gadget.

Gundam Museum
(7° e 8° piano)

L'ingresso è buio, le pareti nere e nude. Soldati e soldatesse passano armati ma, dicono loro, i civili non devono temere. Quelle divise le abbiamo viste tante volte, nella serie animata e presso le fiere, ma certamente qui hanno un fascino diverso. Una serie di monitor spiegano l'attuale situazione politica dello spazio. E' in corso una guerra, e c'è poco da scherzare. Le porte lungo il corridoio si aprono al passaggio dei visitatori, e nella stanza attigua l'occhio dello Zack, minacciosamente illuminato, si gira verso i visitatori. Niente paura: nell'hangar lì ricreato c'è solo la testa (anche se a dimensioni naturali) del colosso d'acciaio, e quindi si può proseguire tranquilli. Numerosi modellini di Gundam nelle sue varie versioni vengono presentati in teche luminose; sono ancora tutti in commercio, quindi c'è solo l'imbarazzo della scelta nel lasciarsi convincere a comprarne almeno uno nei negozi a disposizione. Non si può fare a meno di notare, da lì in poi, una strana agitazione nell'aria: i soldati aumentano, e si scambiano messaggi apparentemente allarmanti. Un boato attira l'attenzione su una figura in fuga! E' una spia! Dopo attimi di tensione, il tizio si ritrova a terra, con decine di fucili puntati addosso. Viene portato via, recal-

citrante, verso altri corridoi in cui (a noi civili!) è vietato l'accesso. Ed ecco finalmente, dietro l'angolo, il Gundam RX-78 (solo testa e busto, purtroppo). Un'addetta alla sicurezza si offre di scattarci una foto ricordo accanto al robot, e la difesa militare lo consente, a patto di non avvicinarcisi troppo. Accanto al robot, una scala porta su al piano superiore dove, dopo una piccola esposizione di libri, troviamo l'uscita. Ovviamente, anche questa ben difesa, visti i tempi di guerra.

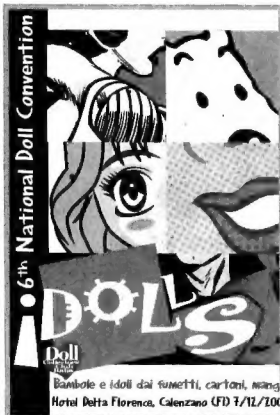
Quando visitarlo?

Il Bandai Museum è aperto tutto l'anno (di tanto in tanto, però, può essere chiuso per motivi organizzativi), dalle 10:00 alle 23:00. L'ingresso è gratuito, tranne che per il Character World e per il Gundam Museum, il cui biglietto costa 300 yen e il cui orario di chiusura è anticipato alle 18:30. Il teatro B-One ha orari e programmi indipendenti, e il costo del biglietto varia a seconda dello spettacolo.

Miss Gundam

All'interno del Gundam Museum, nelle foto commemorative della cerimonia d'apertura spicca la giovane attrice Aya Ueto, che da tempo interpreta le pubblicità televisive della Bandai riguardanti Gundam, la cui raccolta è uscita nel novembre 2003 su uno speciale DVD di 51 minuti. Imperdibile.

Art Attack!

Presso il negozio G-Base non potete esimervi dall'acquistare, per la modica cifra di 2.800 yen, il libro contenente il modellino 3D di carta (alto 65 cm) da costruire con forbici e colla. I personaggi rappresentati sono ovviamente quelli di Gundam, fra cui il sempre accattivante Char. Per chi ci sa fare, il risultato è davvero impressionante: tutto sembra fuorché generato da un foglio di carta!

Cari i miei glucidi deglutenti, vi giungano i miei più virtuosi gargarismi. Se ho mai avuto un padre spirituale nella mia lunga vita di palmipede gommoso e rimbalzante, quello è Sua Eminenza il signor Giumbolo. Chi di voi è vecchio almeno quanto me, associa alla passione di anime e manga quella per un paio di programmi televisivi mai dimenticati. Il primo è il **Muppet Show**, condotto dal mio parente più prossimo Kermit la rana (di cui però non sto per parlare), l'altro è **SuperGulp**, la trasmissione che si è inventata 'i fumetti in tivù' e ha lasciato il segno in un'intera generazione. Ebbene, grazie al cielo, qualche anima pia ha pensato anche a noi, e così ecco che è uscita da poco una cosa stupenda, intitolata **Ebbene sì, maledetto Carter!**, che raccoglie in un libro e in una videocassetta un'antologia di ciò che venne trasmesso da Rai 2 a partire dal 1972. Di solito non faccio recensioni (né negative, né tantomeno positive), ma in questo caso non solo vi consiglio di andare a comprarlo, bensì ve lo ORDINO: voglio che la Salani metta in videocassetta TUTTA la serie, così potrò vedermela con comodo nella mia tana subacquea, perciò è necessario che questa operazione registri il TUTTO ESAURITO. Se la Salani lo ritiene utile, può tranquillamente contattarmi in qualità di rappresentante porta-a-porta. Nella cassetta c'è di tutto: **Alan Ford**, **Sturmtruppen**, **Jack Mandolino**, **Corto Maltese**, **Nick Carter** e, ovviamente, le sigle **SuperGulp!** e **Giumbolo**, senza le quali oggi il mondo sarebbe indiscutibilmente un luogo molto più triste. Per rallegrarvi, oltre al succitato evento editoriale, potrete rivolgere la vostra attenzione anche a ***Idolls*** (sì, cari miei, si scrive così, non è un errore di stampa), la sesta convention nazionale riguardante bambole e idoli provenienti dal mondo del fumetto e dei cartoni animati. L'appuntamento è per il 7 dicembre all'Hotel Delta Florence di Calenzano (FI), presso la Mostra-Scambio del Giocattolo. Quest'anno la chicca sarà veder trasformare bambole celebri come Barbie e Ken in altri personaggi noti, compresi quelli dei nippocartoni. A questa divertentosa iniziativa è legato anche un concorso a cui tutti gli aspiranti modellisti e doll maker italiani in erba potranno partecipare. Per i dettagli vi rinvio al sito **clix.to/dcci** in cui troverete le informazioni che vi servono, oppure televonate al 328/9161832, o ancora scrivete una mail a **pinkpower66@yahoo.com** e fatevi spiegare tutto. E poi, già che ci siete, inviate anche a noi il risultato (fotografico), così lo pubblichiamo su queste paginette! Ancora affamati di concorsi? Molto bene. Allora, già che ci siete, andate a dare una sbirciatina su **www.manga.it** dove gli utenti si sono organizzati e hanno iniziato da qualche mese a darsi 'temi' su cui lavorare, per poi eleggere un vincitore. Unico requisito fondamentale: la voglia di disegnare, e possibilmente con uno stile che guardi in particolar modo al Giappone. Anche in questo caso, mi raccomando, speditemi i vostri lavori (possibilmente quelli dei vincitori), e cercherò di trovare uno spazio per mostrarli a tutti. Sarà dura, ma in fondo non siamo mica qui per divertirci! O sì? Boh! Ah, ma guarda che distratto! Con tutto questo caos di concorsi a due e tre dimensioni stavo per dimenticarmi di annunciarvi che **Compiler** è recentemente tornata alla ribalta, per mano di Kia Asamiya, con un... ultimo episodio finale-definitivo-totale-conclusivo. Incredibile ma vero, è proprio così. E, come

avrete già immaginato, non passerà molto tempo prima di poterlo leggere anche su queste pagine, dato che ho visto i quattro Kappagaùrri all'opera dotati di forbici, con cui hanno ritagliato l'episodio in questione dalla nipporivista "Afternoon" per inserirlo testé nel programma del prossimo anno, mentre l'Asamiya si è già messo al lavoro per creare una nuova serie, attualmente ancora avvolta nella nebbia del mistero. E intanto continuano a raffica gli annunci di nuove iniziative nipponiche e statunitensi legate alla realizzazione di film e telefilm (tutti interpretati da attori in carne e ossa) ispirati ad anime e manga. Dopo **Lupin III**, **Kyashan**, **Sailor Moon**, **Cutey Honey** ed **Evangelion**, sarà la volta di Devilman, e tutti, da 'ste parti, ci chiediamo come mai nessuno ci abbia pensato prima, visto che era il più adatto in assoluto a questo genere di operazione: horror, azione e un minimo di sesso e carnazza non dovrebbero tardare a ottenere consensi al cinema. Unica cosa, per favore: fatemeli fedeli all'originale, 'sti film, sennò vengo nei vostri studi di produzione e vi massacro a colpi di cetrioli marci. Non ultimo, come già quasi annunciato il mese scorso, è in arrivo – dopo la recente miniserie di Ade – una nuova serie televisiva di **Saint Seiya**, a cui probabilmente farà seguito anche un film cinematografico. Insomma, continuano a raffica i ritorni, i remake, i capitoli extra, i finali aggiunti, le versioni live... è proprio vero che questo Giappone non ha più idee nuove e deve necessariamente guardare al passato per riottenere successo? Be', dico io, se deve andare male, che vada così! Alla proxima!

Il vostro ottimistiko Kappa

Compiler © Kia Asamiya / Kodansha

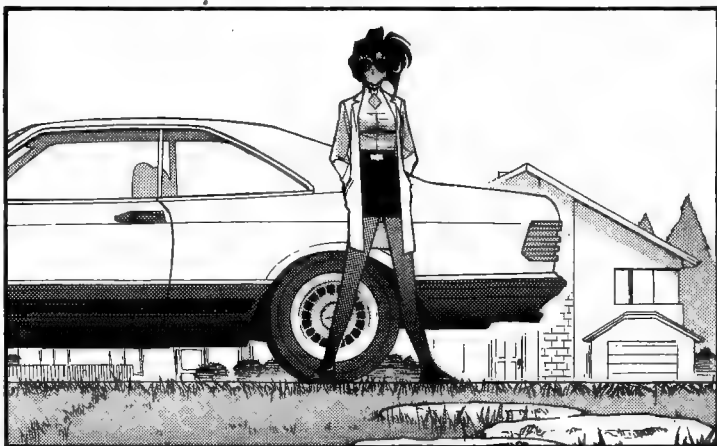
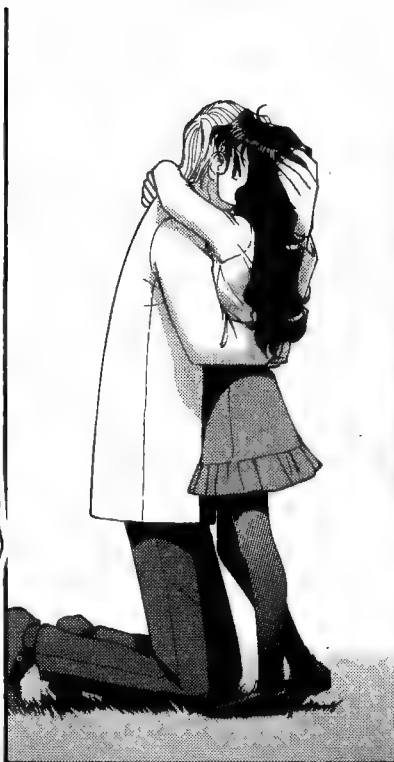
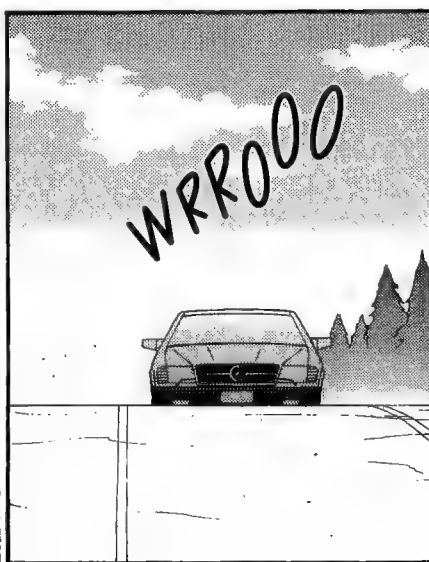
Kenichi Sonoda
GUN
SMITH CATS
SPECIAL
HIDDEN GUN

CORAGGIO... ORA DEVO ANDARE.
SONO CONTENTO DI AVERTI PO-TUTO VEDERE... FA' LA BRAVA E ABBI CURA DI TE, MI RACCO-MANDO...
PAT

3104

SÌ...
ALLORA? HAI FINITO DI SALUTARE TUA FIGLIA?

WRROOO

VOGLIAMO ANDARE?
PER-FETTO.
KLINK

E' UNA RAGAZZINA GRAZIOSA, MISTER BURT... AVEVI PER CASO INTENZIONE DI PORTARLA VIA CON TE, SE NON TI AVESSI CATTURATO?
TI SONO GRATO PER AVERMI PERMESSO DI RIVEDERLA.

PER ESSERE IL CORRIERE DI UN'ORGANIZZAZIONE DI NARCOTRAFFICANTI, SEMBRI DAVVERO GIUDIZIOSO...
NON HO MAI AVUTO ALCUNA INTENZIONE DI COSTRINGERLA A FARE UNA VITA DA FUGGIASCA.
DESIDERO CHE LA SUA VITA SIA NORMALE, E CHE LA TRASCORRA INSIEME ALLA MIA EX MOGLIE.

PIUTTOSTO, MI MERAVIGLIO CHE TU SIA RIUSCITA A SCOPRIRE QUESTA MACCHINA!
OH, ANCH'IO HO DIVERSE RETI D'INFORMAZIONE... E COSI' HO NOTATO CHE LA TARGA DELL'AUTO INTESTATA ALLA TUA SEGRETARIA MORTA L'ANNO SCORSO ERA ANCORA VALIDA...

DIMMI... PERCHE' SEI FUGGITO?
SE NON SBAGLIO, AL MOMENTO DELL'ARRESTO HANNO SCOPERTO CHE TRASPORTAVI SOLO UNA PICCOLA QUANTITA' DI DROGA...
AVRESTI DOVUTO SAPERE CHE QUESTO POTEVA AIUTARTI, AL PROCESSO...

E' SCOMPARSA UNA GRANDE QUANTITA' DI DROGA... QUELLA CHE IN TEORIA STAVO TRASPORTANDO IN QUEL MOMENTO... L'ORGANIZZAZIONE HA INTENZIONE DI UCCIDERMI.

!

KRASSH

SKREE

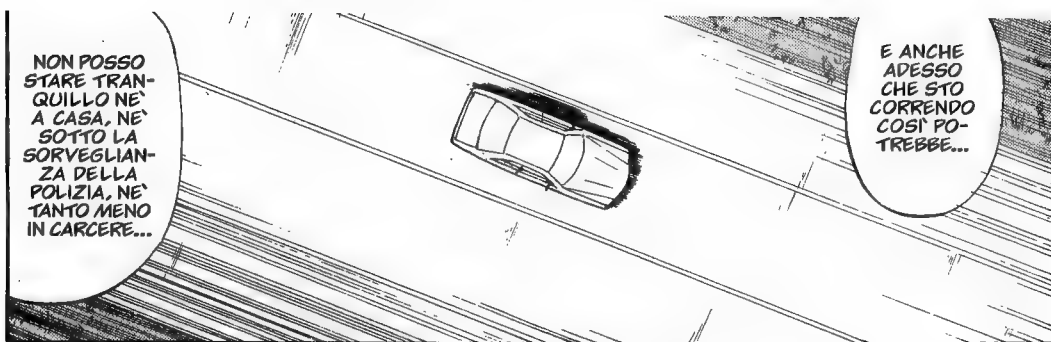
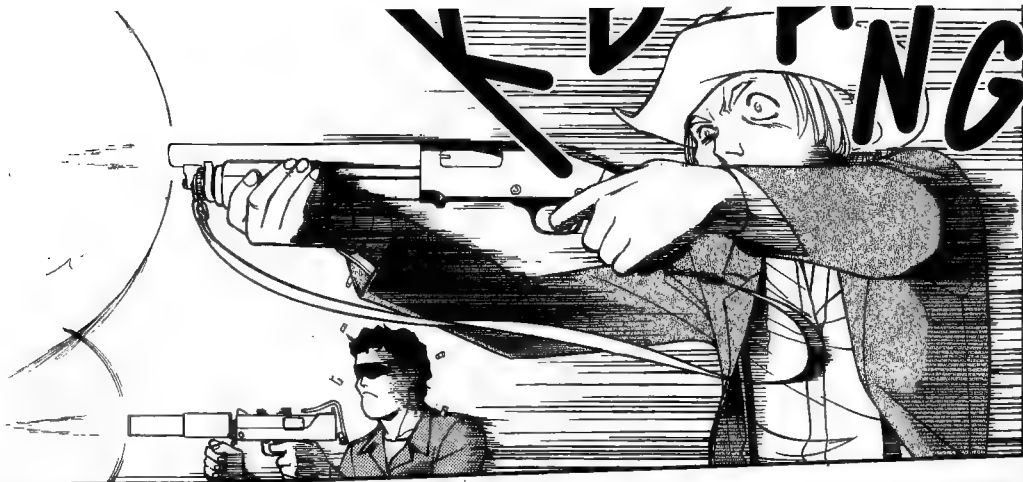
BOMB
TWIIN
SKREEEEEE
RUSSSH

D U MP
RUSSSSH
KRANK

KUSH
WHUP
FLIP
WHUMP
CHACK
AH!

BANG BANG
DUDU
DUMP

OGH!
RAT TAT TAT TAT TAT
BASH
AH!
POP

APPOGGIA LA PISTOLA SUL PORTA-BAGAGLI.

...M-MA COME...? TI AVEVO PRIVATO DI TUTTE LE ARMI DA FUOCO...
TUMP

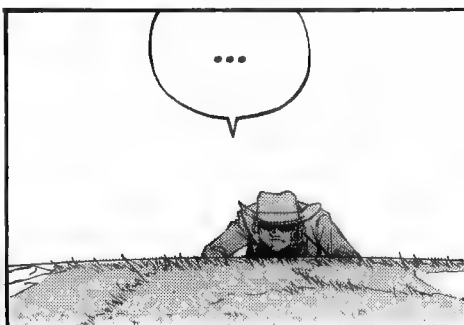
A VOLTE CI SI SBAGLIA. AH, SE TI INTERESSA... IO **NON HO** UNA FIGLIA.

TU CHE HAI UN'ARMERIA, DOVRESTI SAPERLO CHE COME **CORRIERE** E' MEGLIO USARE PERSONE **INSOSPETTABILI...**

VUOI DIRE CHE...?!

EHI, VOI! SONO IO! NON SPARATE!
LA CACCIATRICE DI TAGLIE MI AVEVA COSTRETTO AD ANDARE CON LEI, MA ORA L'HO PRIVATA DELLA PISTOLA!

NON HO ALCUNA INTENZIONE DI TRADIRVI! LA MERCE E' **NASCOSTA** NEL TELAIO DI QUESTA MACCHINA! ERO FUGGITO PER **DIVIDERLA** CON VOI, MA SONO STATO CATTURATO DA QUESTA DONNA!

L'ORGANIZZAZIONE NON SI E' ANCORA ACCORTA DI QUESTA MACCHINA! QUI C'E' **TUTTA LA MERCE** CHE HO FREGATO! **POSSIAMO SCAPPARE INSIEME! ORA!**

...

KBANG

* COCAINA, IN GERGO. KB

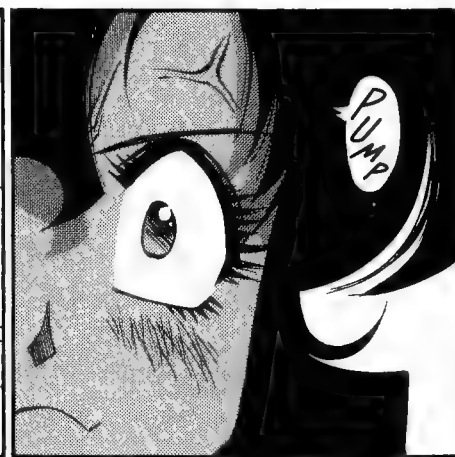
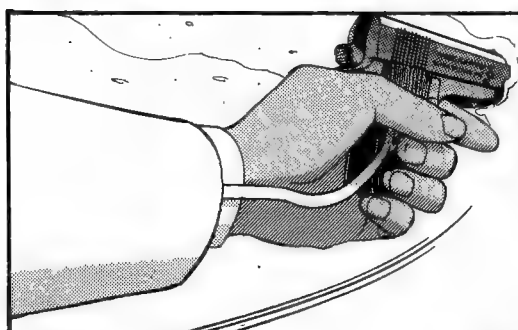
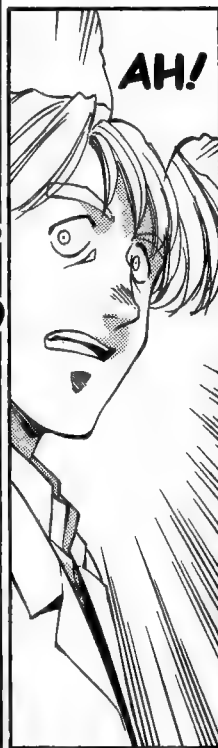
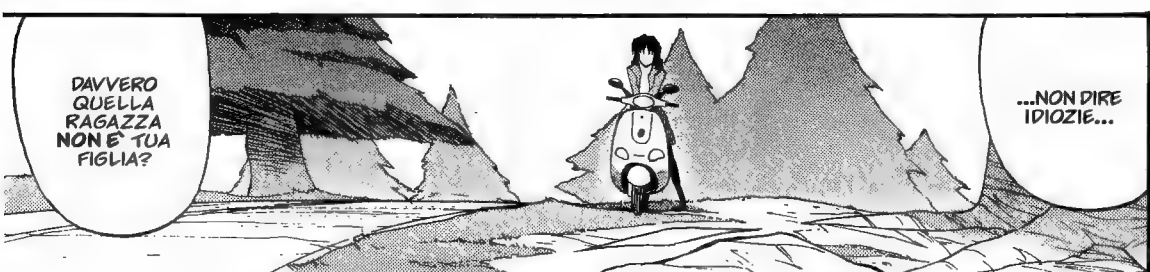
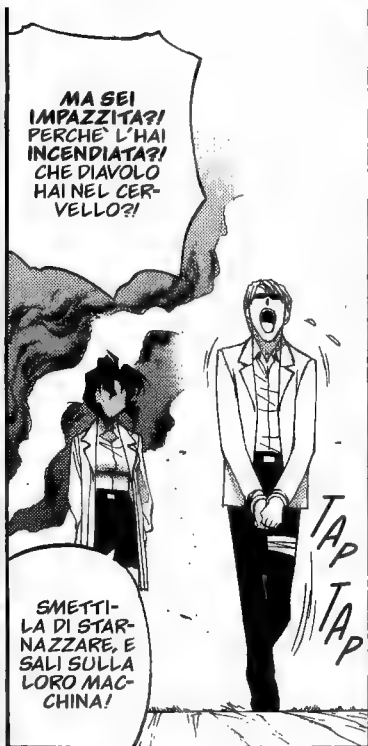
PAM
PAM
PAM
KBANG
AH!
N-NO... ASPETTA UN MOMENTO!
AH...
M-MI ARREN-DO...
THUMP
NON HO NESSUNA INTENZIONE DI OPPORRE RESISTEN-ZA! ECCO, GETTO VIA LA PISTO-LA!
PUMP
PAM
AHI!

WROOOOSH
BOOM

MA SEI IMPAZZITA?! PERCHE` L'HAI INCENDIATA?! CHE DIAVOLO HAI NEL CERVELLO?!
SMETTILA DI STARNAZZARE, E SALI SULLA LORO MACCHINA!
TAP TAP TAP

DIMMI PURE, COLLABORATRICE DELLA GIUSTIZIA DELLE MIE SUOLE!
A PROPOSITO, MISTER BURT...
KLUNK KLUNK

DAVVERO QUELLA RAGAZZA NON E` TUA FIGLIA?
...NON DIRE IDIOZIE...

MEGLIO COSI`. MI SENTO PIU` TRANQUILLA...
TSK!
WROOOOO
WROM

Kenichi Sonoda
EXAXXION
VERSION E-1

VIETATO ENTRARE

KANO...?

...UNO STUDENTE... DEL NOSTRO LICEO?

TU PILOTI QUELL'EXAXXION PER STERMINARE GLI INVASORI, NON E' COSI'?!
E-EHI... KANO...
TAP

PSSSHT
UHN...

QUESTI BASTARDI ALIENI HANNO MASSACRATO MIGLIAIA DI TERRESTRI!

WHUP
WHINNN

NOI... NOI AGIAMO IN LINEA CON LA RESISTENZA TERRESTRE!
CHACK

SWISH
KRACK
PLOTCH

THUMP
UGH!

KHHH... AAH... HAH...
VOI NON SIETE AFFATTO DALLA MIA PARTE, NE` SIGNIFICATE NULLA PER ME!

ASPETTA, KANO...

NON TOCCARE PIU` QUEL TIZIO...
...LASCIA CHE LO FACCIA IO!

...AH, VA BENE...
FANNE QUELLO CHE TI PARE.
HH...

GRAB
THUD
SMASH
SPROSH
BASH
BASH
BASH

DASH BASH
SOCK KRACK

I-IO STO BENE... VEDI...?
Q-QUESTA RAGAZZA MI HA MEDICATO...

N-NON SENTO PIÙ ALCUN DOLORE... S-STO BENE...
PERCIÒ...

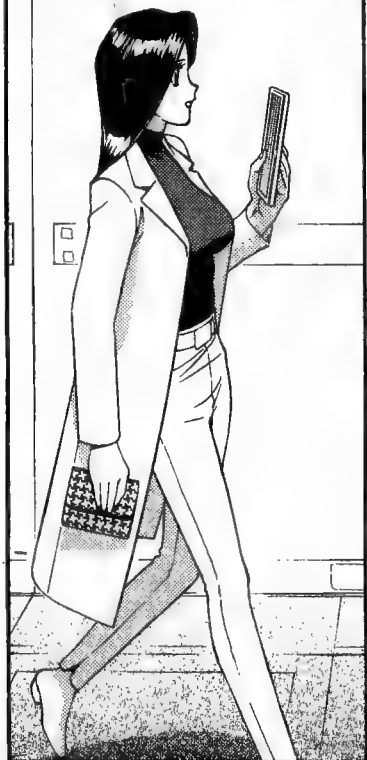
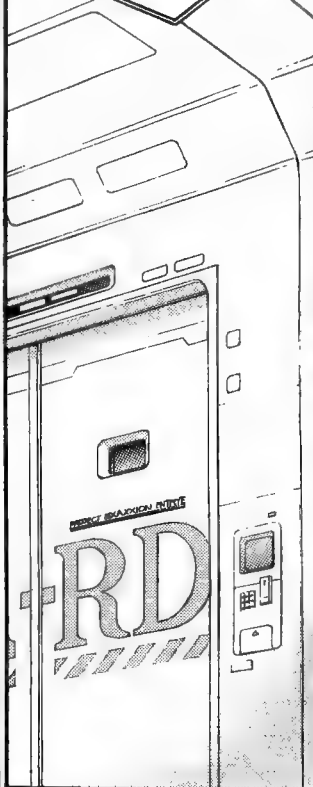
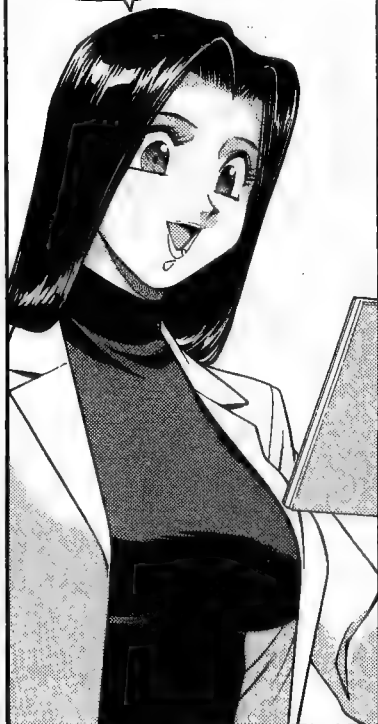
TI PREGO... SMETTILA.
NON C'È BISOGNO CHE TU DIVENTI UN ASSASSINO...

PER FAVORE... ASCOLTAMI...
NON PUOI UCCIDERE UNA PERSONA CHE NON È PIÙ IN GRADO DI OPPORRE RESISTENZA... QUALSIASI COSA ABBIA FATTO... NON È UMANO...
HANF
HANF
HANF
UMANO?!

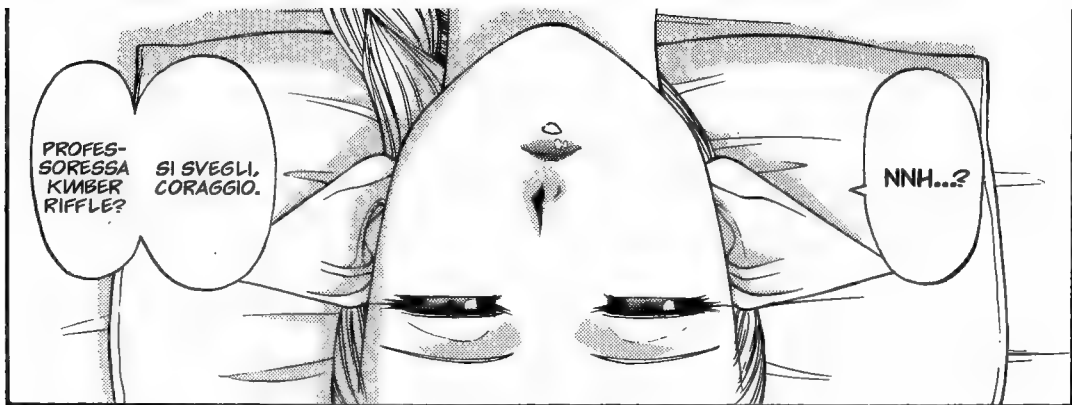
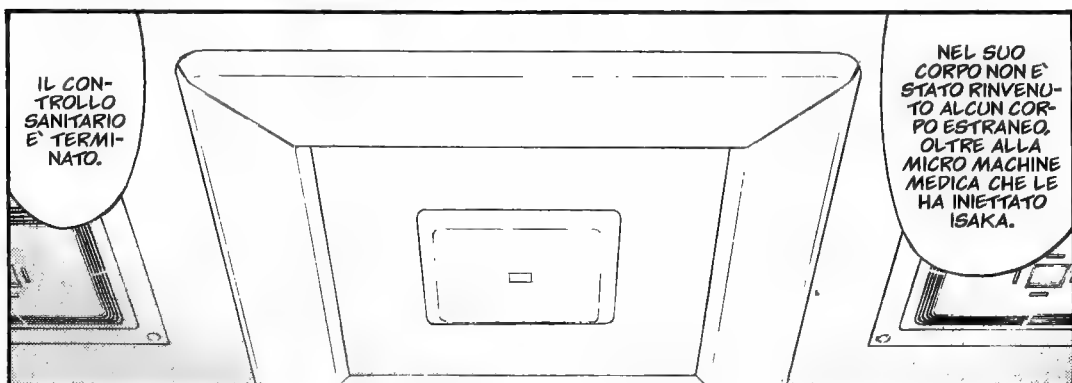
NÉ COME ESSERE UMANO, NÉ COME STUDENTE...
...NÉ COME UOMO RIUSCIRÒ MAI A PERDONARE QUESTO BASTARDO!

IL CIELO SI STA SCHIA-RENDO...
SARÀ MEGLIO PORTARLI VIA CON NOI, PRI-MA CHE IL SATELLITE CI SCOPRA!
SÌ!
WHIZZZ
VI PRENDIA-MO ENTRAMBI SOTTO LA NO-STRA PROTE-ZIONE. VER-RETE NELLA NOSTRA BASE.
COS...?!

PSSSHH
NO PICTURE
NO
HO RECUPERATO HOICHI E GLI ALTRI DALL'ASCENSORE NUMERO DUE DELL'ENTRATA L. NON E' STATO RISCONTRATO ALCUN PROBLEMA.
DOVE SONO MURATA E LA PROFESSORESSA?
SONO TUTTORA SOTTOPOSTI AL CONTROLLO SANITARIO SOTTO L'EFFETTO DELL'ANESTESIA.
LE MODIFICHE ALL'EXAXXION SONO STATE ULTMATE.
SIGNORA NORIKO?
HOICHI, VORRESTI PROVARE A ENTRARE NEL MONTACARICHI PRINCIPALE?

DA LI' PUOI ENTRARE SUBITO NEL PASSAGGIO 1-RD. FAMMI SAPERE LA TUA IMPRESSIONE SUL NUOVO MODELLO, MI RACCOMANDO!
FINORA E' RIMASTO QUASI SIMILE ALLA VERSIONE ORIGINALE...
...MA ADESSO SONO STATE INSERITE LE PARTI "HOSUKE MADE", PROGETTATE E REALIZZATE IN QUESTA BASE. E' COME UNA NUOVA VERSIONE, TANTO CHE NOI LO CHIAMIAMO FAMILIARMENTE HYPER EXAXXION... IO LO TROVO DAVVERO MAGNIFICO!
RD

IL NUOVO MODELLO... L'EXAXXION E-1.
ALL'INIZIO NON ERANO DISPONIBILI DATI SUFFICIENTI ATTRAVERSO GLI ESPERIMENTI. RISPETTO ALLA VERSIONE INIZIALE, SONO STATI ELIMINATI OLTRE IL 70% DEI LIMITATORI. PRATICAMENTE QUELLO CHE VEDI E' IL VERO EXAXXION.
XAXXI

CI SONO MOLTI FATTORI CHE CI HANNO PORTATO A CORREGGERE I PROGETTI A LAVORI INIZIATI. I DATI RACCOLTI DA ISAKA SONO STATI FONDAMENTALI.

ANCHE L'EXACANNON HA SUBITO UN INCREMENTO DI POTENZA, GRAZIE ALLA RIDUZIONE DEL SUO LIMITATORE.

NNH...?
SI SVEGLI, CORAGGIO.
PROFESSORESSA KIMBER RIFFLE?

NEL SUO CORPO NON E` STATO RINVENUTO ALCUN CORPO ESTRANEO, OLTRE ALLA MICRO MACHINE MEDICA CHE LE HA INIETTATO ISAKA.
IL CONTROLLO SANITARIO E` TERMINATO.

TUTTE LE SUE FERITE SONO STATE CURATE.
FINALMENTE! BUONGIORNO!
WHUP

D-DOVE MI TROVO...?
M-MA COSA...?

DICIAMO CHE SI TROVA NELL'ULTIMO BALUARDO DI DIFESA DEGLI ESSERI UMANI, QUELLO DI CUI ORMAI PARLA TUTTO IL MONDO!
SIAMO NELLA BASE SOTTERRANEA DELL'EXAXXION, CREATA DA HOSUKE KANO! ♪
HOUSUKE LABO
PROJECT EXAXXION
...PROPRIO QUI...?
DOV'È TAKASHI MURATA?

AH, SAL-VE.

SEI HOICHI, VERO?

E' LA PRIMA VOLTA CHE C'INCONTRIAMO DI PERSONA.

PIACERE DI CONOSCERTI.

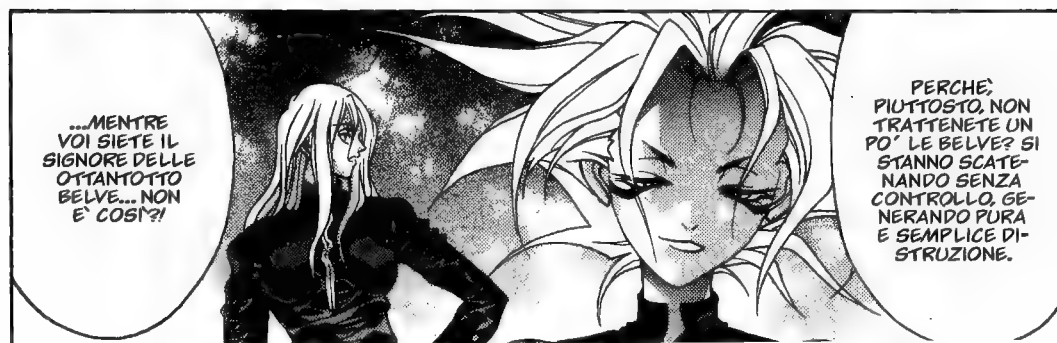
SHESKA?! PROPRIO LUI... QUI?!

CALMATI, HOICHI, E SALUTA IL NOSTRO NUOVO ALLEATO...

EXAXXION - CONTINUA

Satoshi Shiki - **KAMIKAZE**

VERSARE IL VOSTRO SANGUE SUL TORII?

SEMBRANO QUASI LE PAROLE DI UN CAPO KEGAINOTAMI...

CHE STATE DICENDO, GRANDE OTOROSHI?

VERSERÒ IL SANGUE SUL MIO TORII E AUMENTERÒ ULTERIORMENTE IL NUMERO DELLE BELVE.
...M-MA CHE DITE, GRANDE OTOROSHI?!
Satoshi Shiki - KAMIKAZE

OH, PER QUANTO RIGUARDA OTOROSHI...
...SICCOME HIGA E GLI ALTRI STANNO PERDENDO TROPPO TEMPO...
CIÒ A CUI IO MIRO È LA DEVASTAZIONE TOTALE.
IL TORII DEL VUOTO

SLURP

...IO L'HO DIVORATO.

UN MOMENTO... QUEI DISEGNI SULLA TUA FACCIA...
NE AVEVO SENTITO PARLARE UNA VOLTA DAL SIGNOR HIGA... TU... SEI FORSE IL CAPO DELLA STIRPE DEL VUOTO...
...KAYANO?!

CORRI!
RUSH
RUSH
RUSH
RUSH
LA PORTEREMO ALLA VILLA PRIMA CHE LA TROVINO LE BELVE!

...ASPETTA!
UH?!

DA QUI IN POI E' MEGLIO CHE LA TRASPORTI TU...
EH?!
COSA ...?!

VAI!

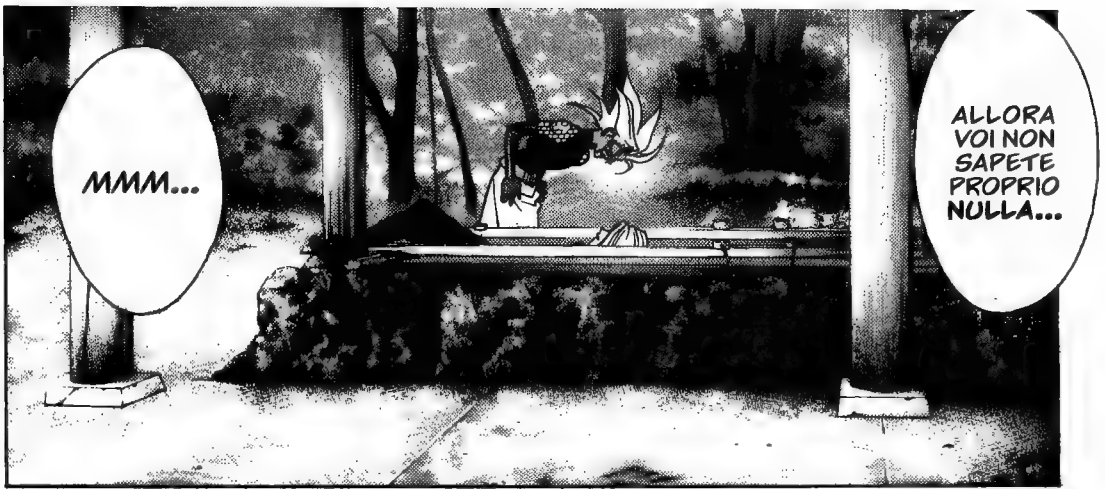
BASH

WHUMP

CLANK
BLOW
THUMP
AAAH!
AH...

L'UNICA COSA CHE COMBATTERÒ...

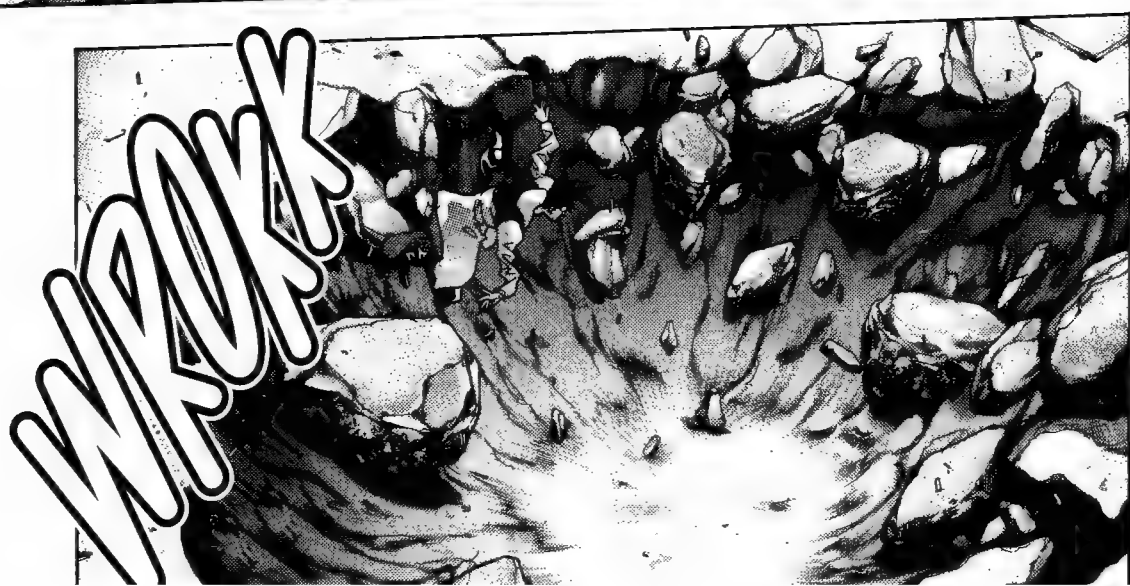
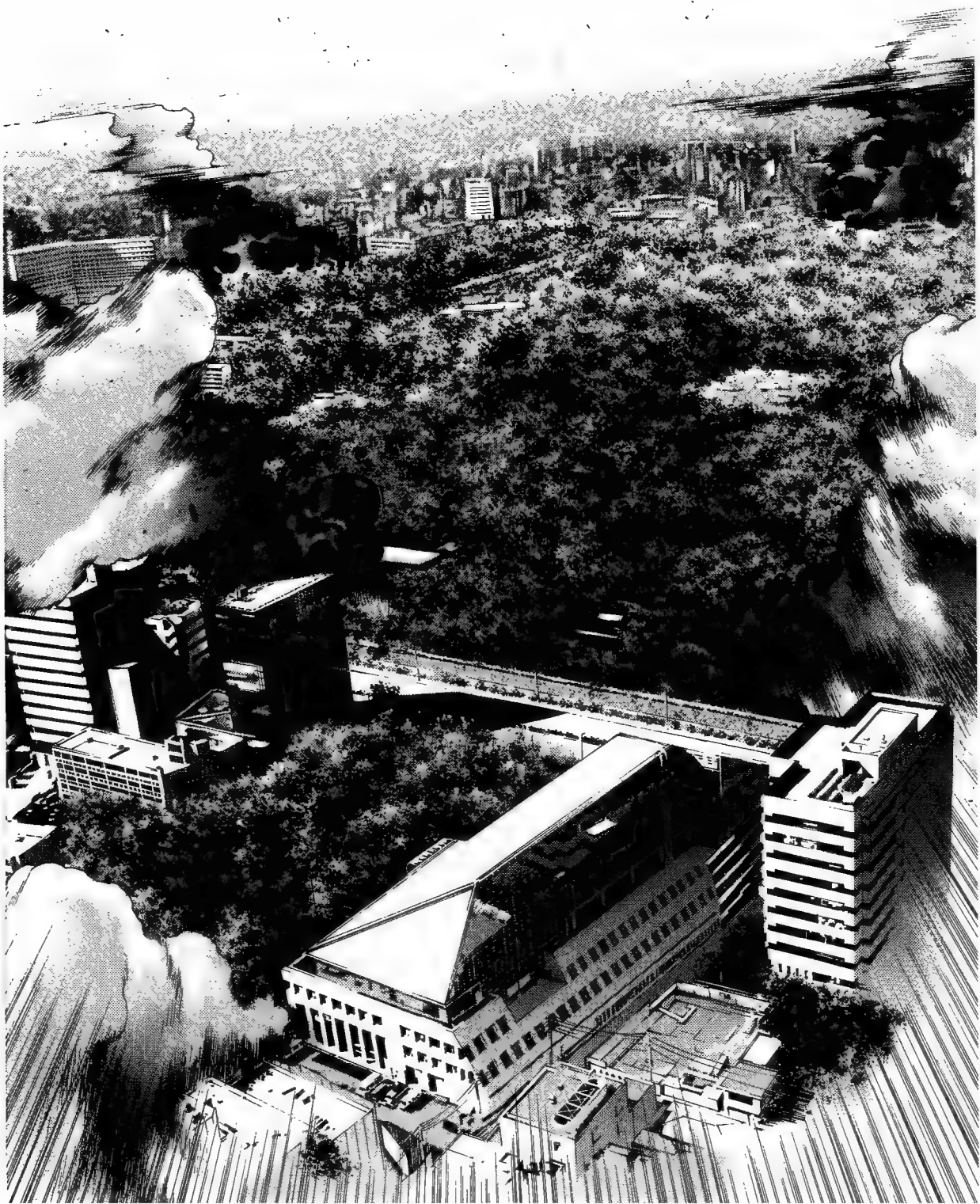
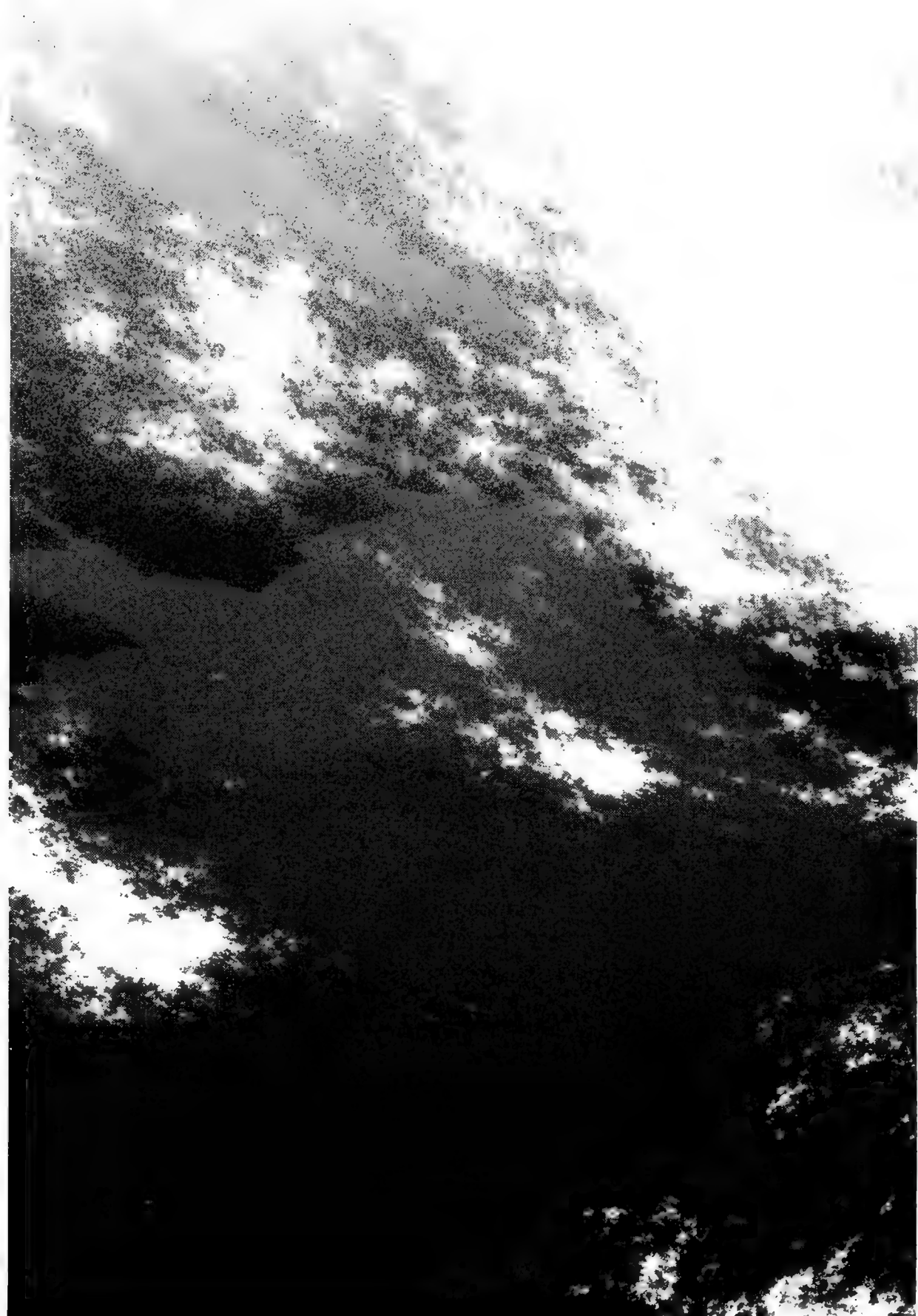
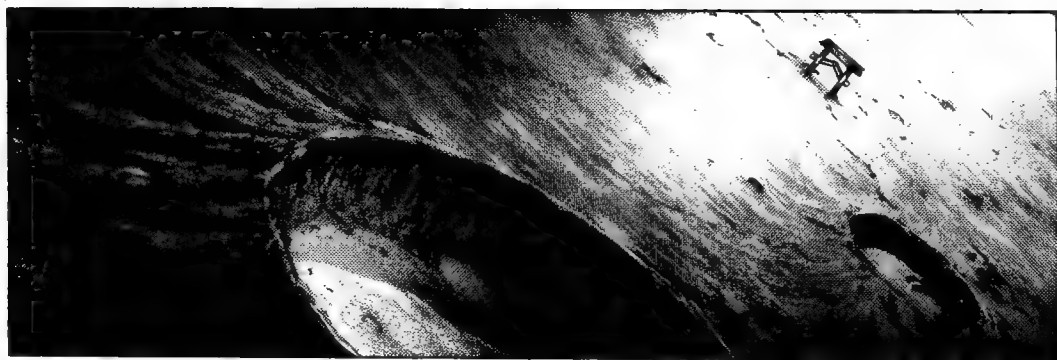
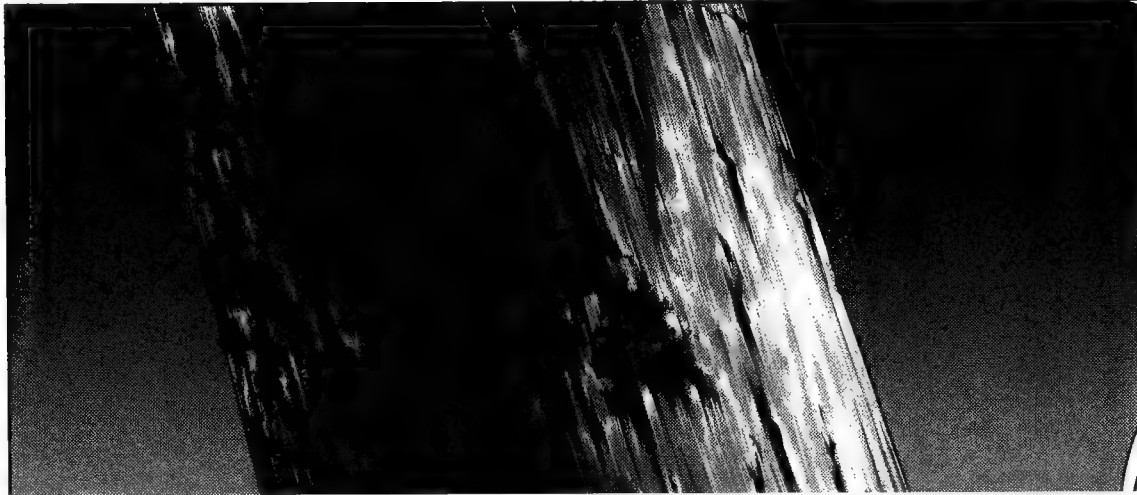
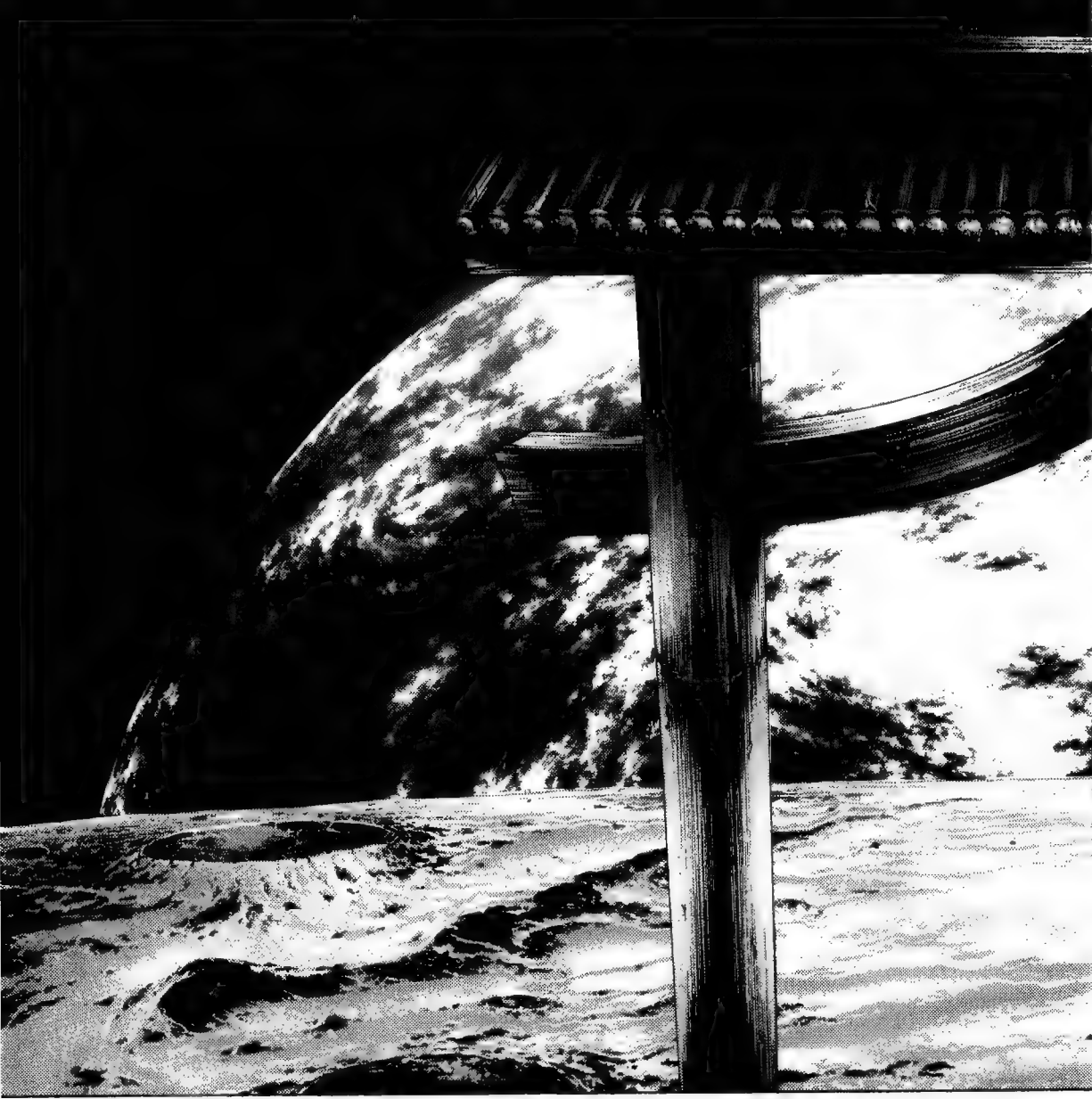
...È IL **KARMA** ORIGINATOSI MILLE ANNI FA, CHE HA GENERATO TUTTO QUESTO!

UGH...
P-PERCHÈ... FAI UNA COSA DEL GENERE...?
NOI DOVREMMO ESSERE ALLEATI...

ALLORA VOI NON SAPETE PROPRIO NULLA...
MMM...

MA ORA RIPOSATI...
TI COMPATISCO, DAVVERO... DOVRAI MORIRE NELL'IGNORANZA...

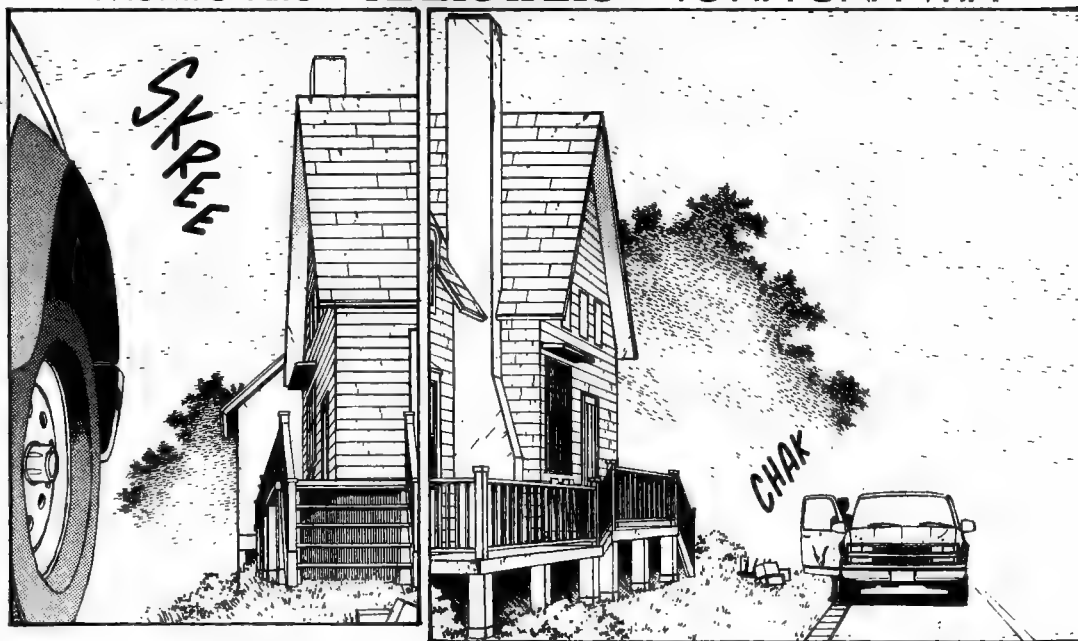
SKRIK

AH...
SI...
...SIGNOR HIGA...

AH!
DO...
DOV'E' IL GRANDE OTORO-SHI...?!
IIIH!
WHUMP
MA CHE...?!
AH...
SKRRR
WROKK

E' STATO UN LUNGO VIAGGIO ATTRAVERSO IL TEMPO E LO SPAZIO...

...MA FINALMENTE SONO TORNATO QUI... NEL REGNO DELLA STIRPE DEL VUOTO...

KAMIKAZE - CONTINUA (43 DI 59)

SKREE
CHAK

SHIINA!

NORIO!
STAI TENENDO SOTTO CONTROLLO LA POSIZIONE DI SHIINA?
MI SPIACE, MA L'HO PERSA DI VISTA.
FARO' RIENTRARE SUBITO VAGINA DENTATA.

NORIO, TRATTIENI OZAWA!

SPERO DI RIUSCIRCI, TSURU-MARU!

HAI UNA BRUTTA CERA...
TI SENTI BENE?

NO, NON E' NIENTE.
CHE...?

WHUKK

HOSHIMARU!

BZAAP
33

AH!

THUMF

HOSHIMARU, TORNA DA DOVE SIAMO VENUTI!
DEVO SALVARE LA SEN-PAI UI!

AH, HOSHI-MARU...
GRAZIE.

THUMF

E` CADUTA PER TERRA ALL'IMPROV-VISO!
AH... EHM... A-AIUTATE-MI...

OZAWA! STAI BENE?
MA CHE RUMORE ERA?

SHIINA...
SENPAI! SENPAI!
TSU... TSURU-MARU?!

WROOO

C'E' UN OSPEDALE, GIU' IN CITTÀ.

DEVI SBRIGARTI, TSURUMARU!

UNA VOLTA ARRIVATI IN CITTÀ, DOVREMMO ESSERE AL SICURO.
LO SO. CALMA.

MISSIONE COMPIUTA.
NORIO, COME VA DA TE?

CI E' RIUSCITO, IN QUALCHE MODO.
BENE.

GNOO
FLIP
FSHUUK
GWISH

FSHUUK
GWISH
TAP

FLOW

ZIP

WROOO

THUMP

GNIK

WHUP
FLIP
È LUI!
KLUNK
SKREEE
COME HA FATTO A CAPIRE DOVE ERAVAMO?!

NORIO!
COME STA OZAWA?
BE'... E' ANCORA SVENUTA...

FLAP
FLAP

ECCOLO!

WHUMP
FLAP
TUMP

GWISH

BRATT
RAT
TATTAT
THUD
THUD
THUD
THUD

GWISH
RAT TAT TAT TAT TAT
DUMP DUMP DUMP DUMP

TIENITI FORTE!
GRAB
TUMP

SKREEE

THUD

DUMP

WROOOO

RAT TAT TAT
TAT

BLOW

BA
BASH

SKREE
THU
THUD

THUMP

POP POP
BLOW
THUD
CRACK
YAAANK
WHAMM

THUMP
SKREEEEE
THUD
THUD
WHIRRRRR

WHUMP

NON SO DOVE SI TROVA... NON POSSO FAR ALTRO CHE PRO-SEGUIRE LUNGO LA STRADA...
FORZA, HOSHI-MARU!
NOD

OH, NO! È GIÀ QUI!

GRAB

AAH!

THUMP

PATUM

1-桜
玉依
AH...

CONTINUI NONOSTANTE UNA TUA AMICA SIA FERITA?!

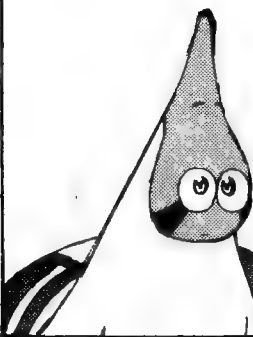
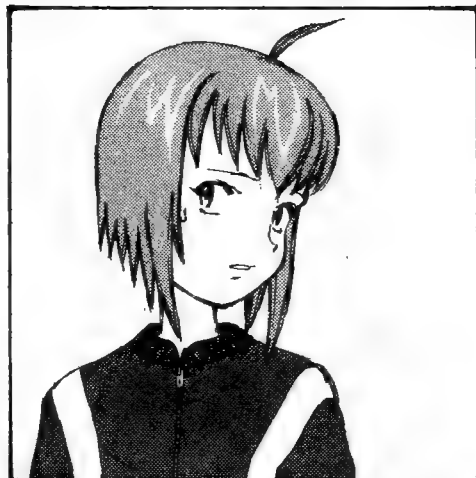
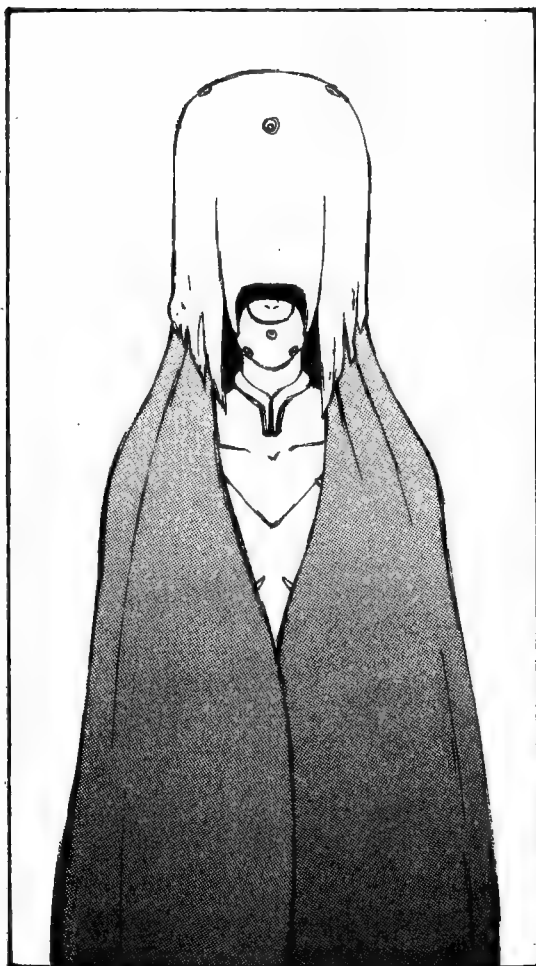
HOSHIMARU!

...PORTA VIA LA SENPAI UI!

FA' COME
TI DICO...

TI RAGGIUN-
GERÒ DOPO.
NON PREOC-
CUPARTI.
VA'
AVANTI
TU.
SWISH

TAP

TAP

ACCIDENTI...
QUESTA LA PAGHERÒ CARA...

NON AVE-VO ALTRA SCELTA CHE FARE COSÌ...
VERO, PAPÀ...?

FORZA, ALLORA.
METTIAMO DA PARTE I PENSIERI, ED EVITIAMO DI RASSE-GNARCI.

IN UN MOMENTO DEL GENERE LA SCELTA PIÙ SAG-GIA...

...E`
SCAP-
PARE!

VIA!

RUSH

RUSH RUSH

FOP

WHUMP

KRAKK

UGH!
RATTLE

RUSH

HAH...

RUSH
TWIRL
AH!
WHACK
WHUP
OOPS!
...ACCI-
DENTI...

BOKK

AHIO!

OHI
OHI...

WHUP

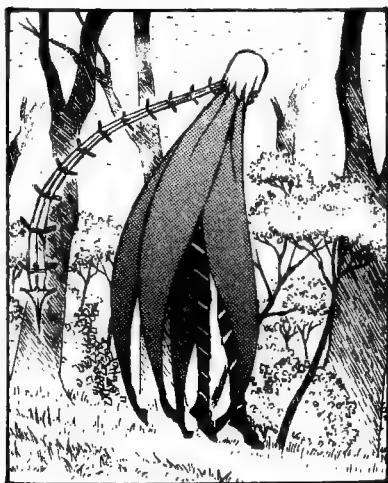
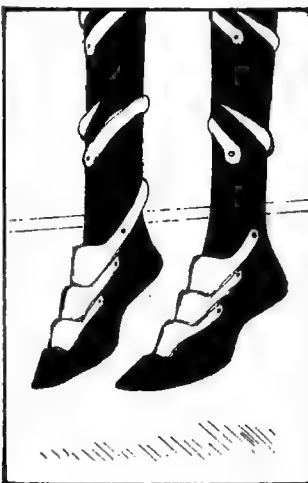
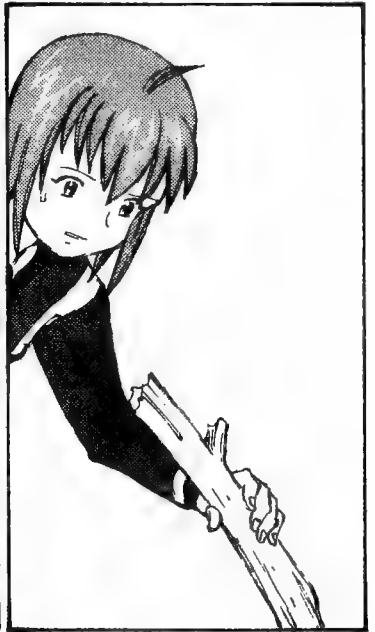
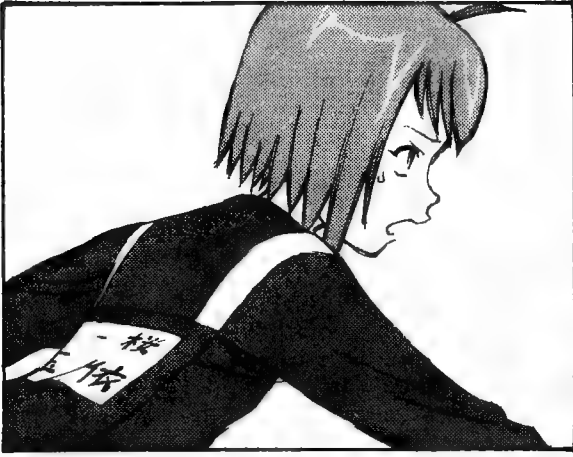
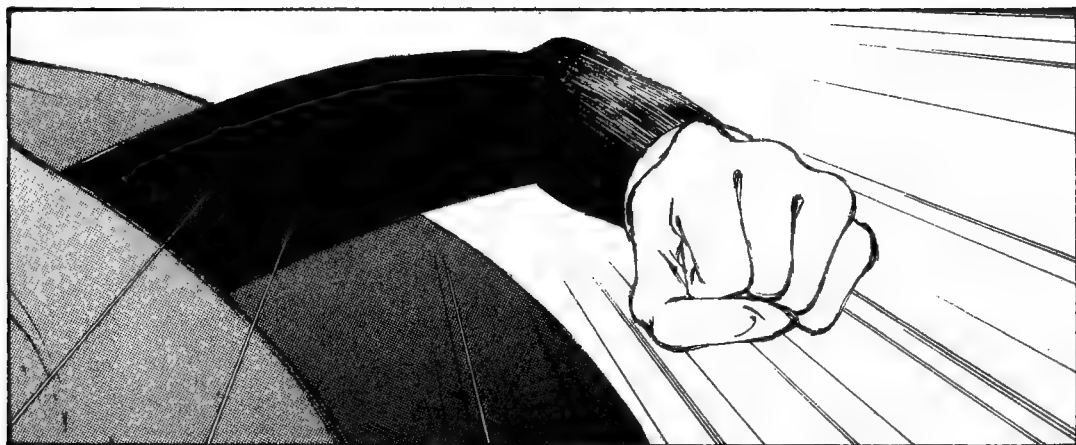
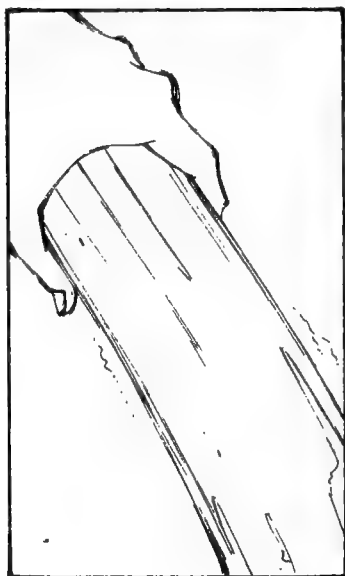
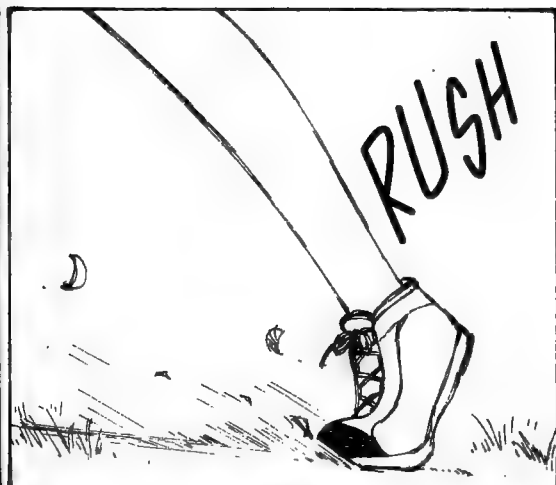
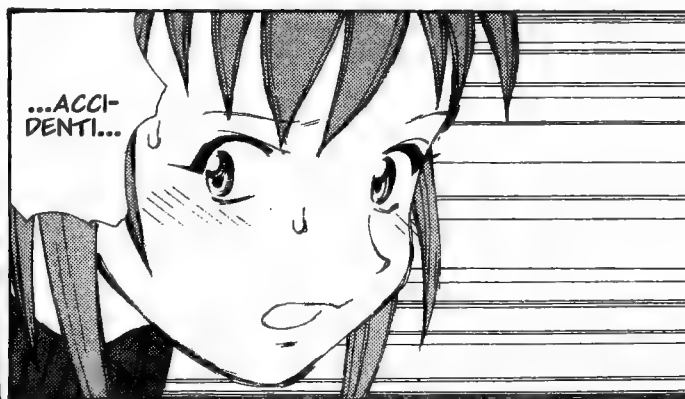
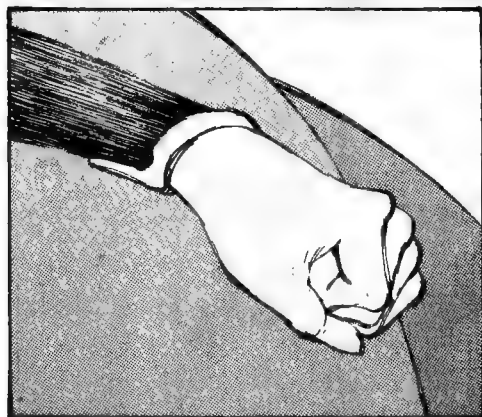
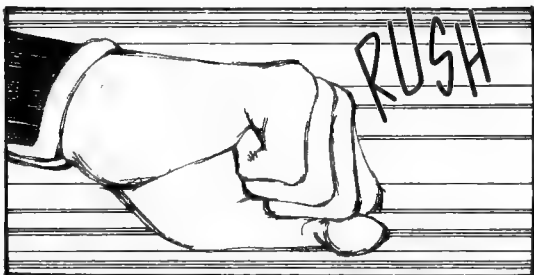
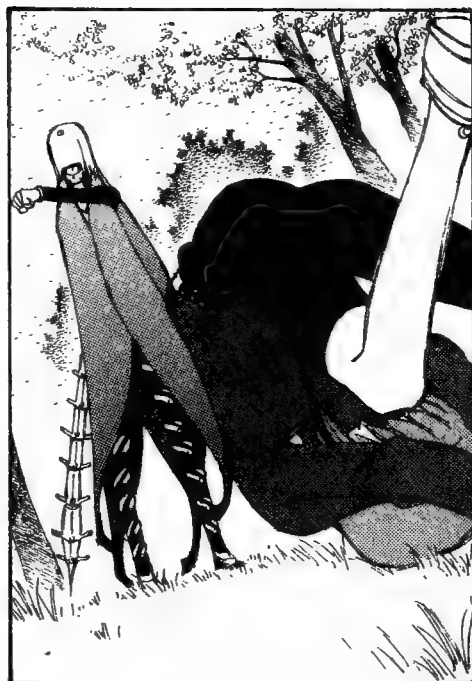
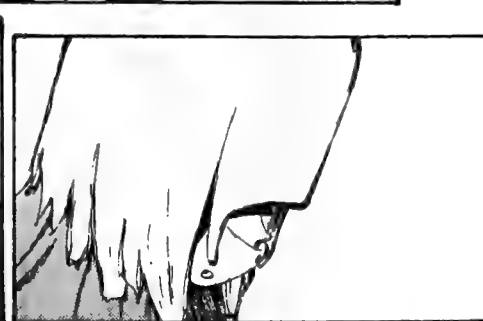
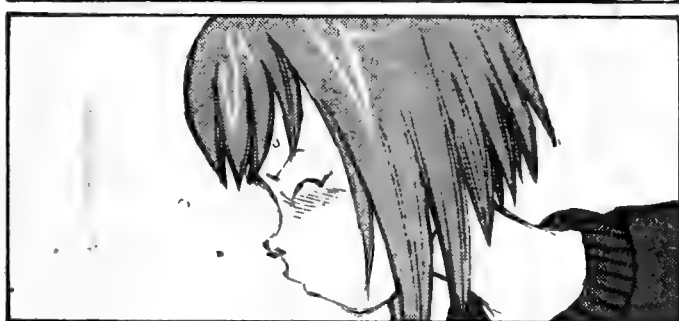
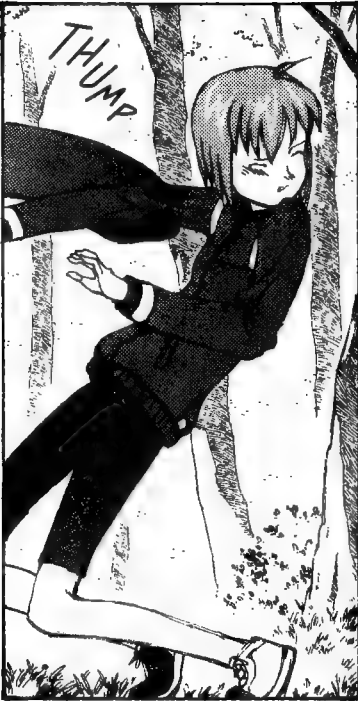
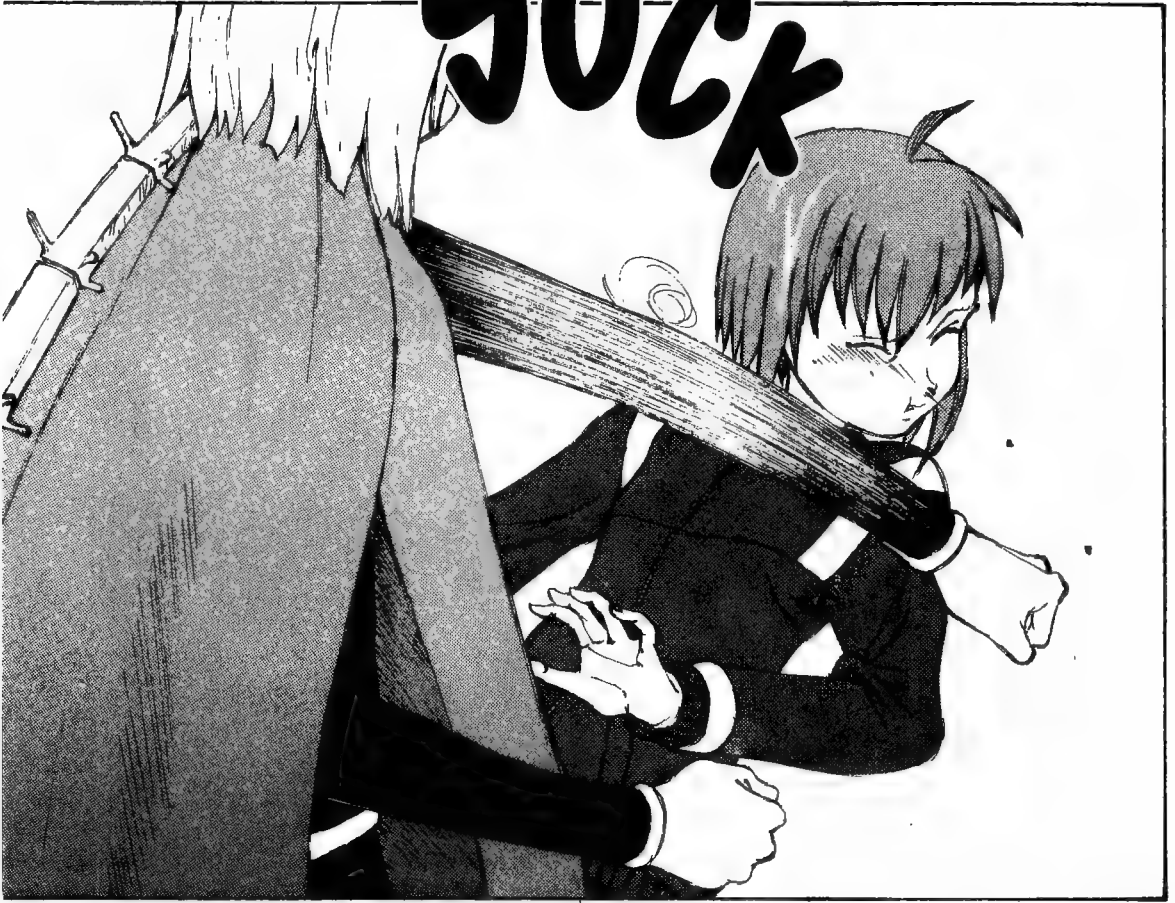
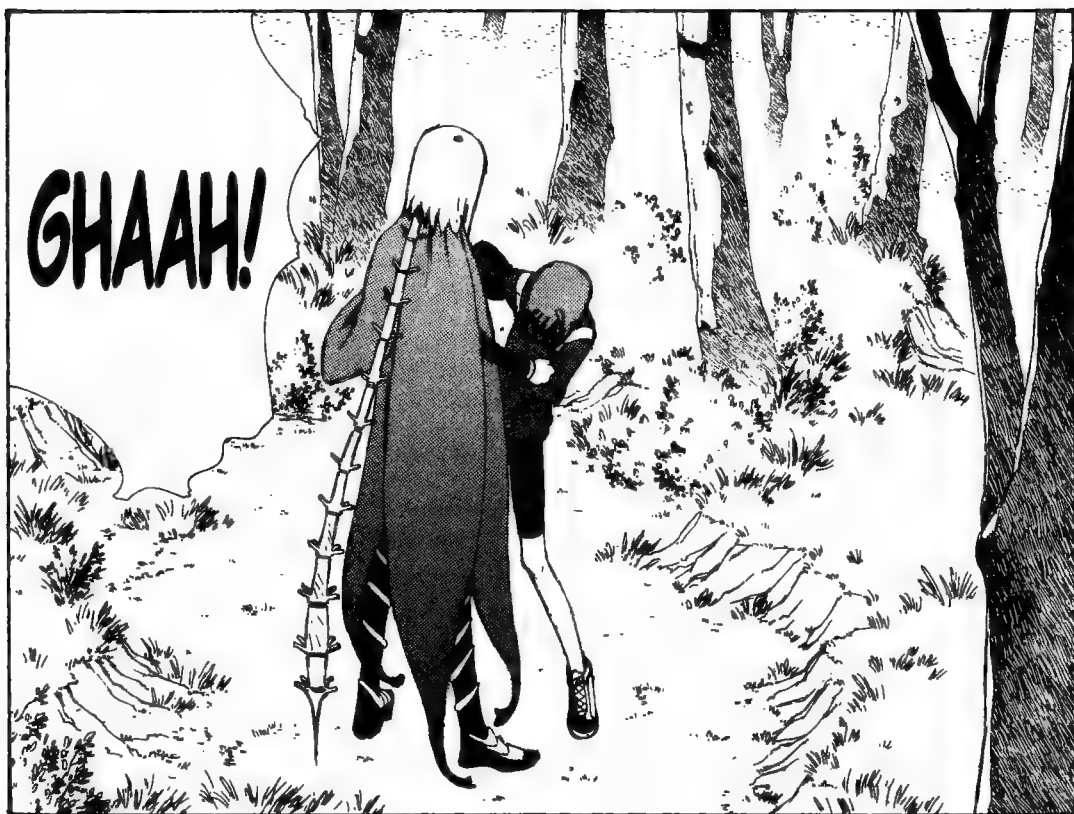
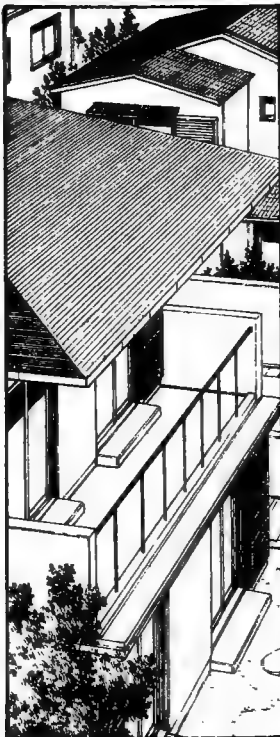
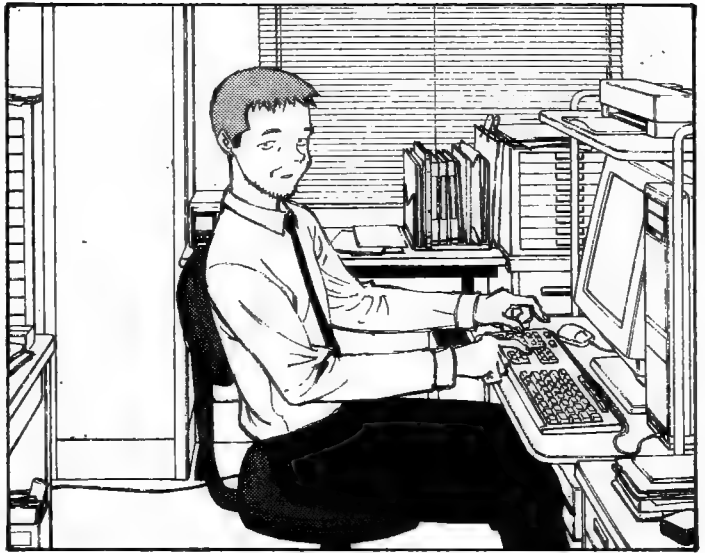
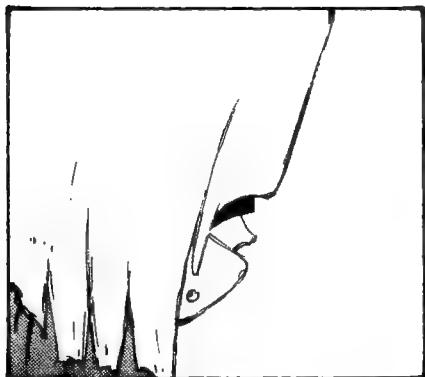
SOCK
1-一 桜
玉依

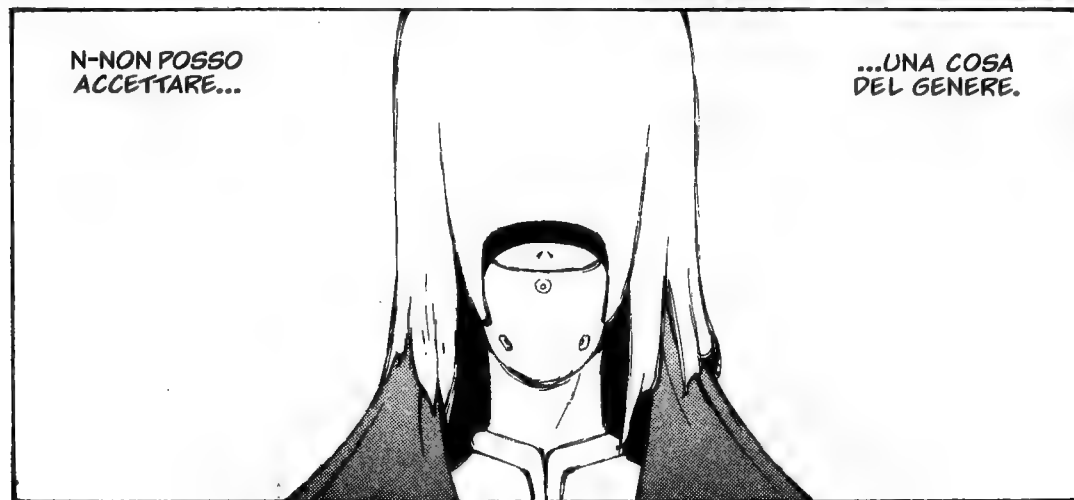
SOCK

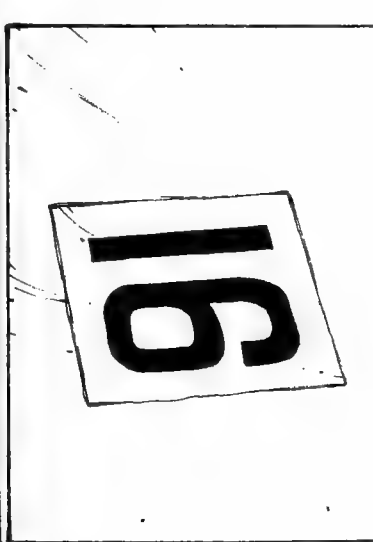
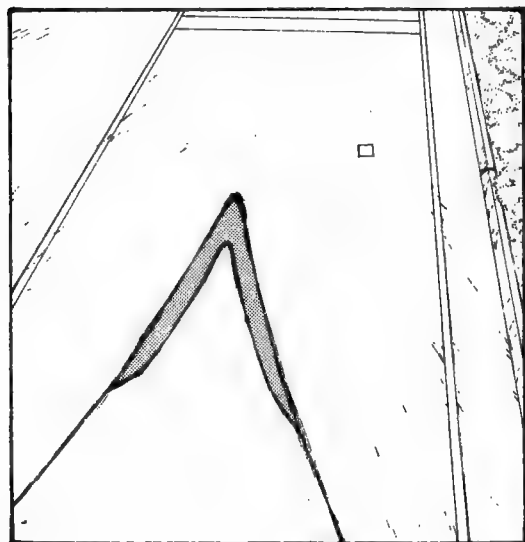
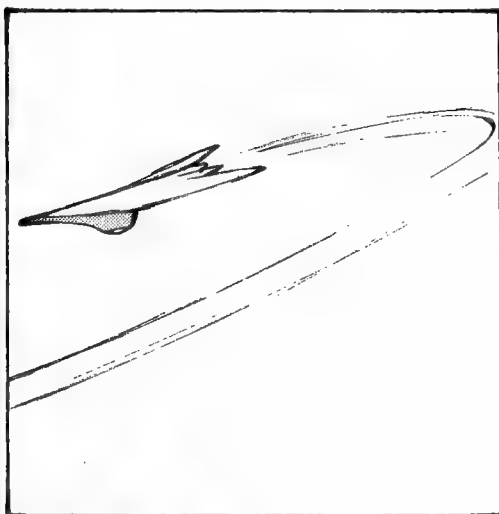
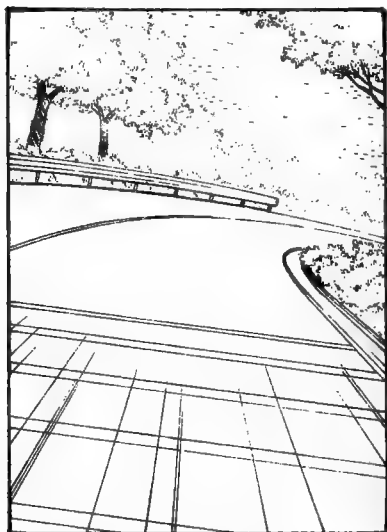
THUMP

CRACK

GHAAH!

TSURU-
MARU...
TSURU-
MARU...
NNH...
AH...
COS...?
AHI! CHE
MALE...
DOV'È
SHIINA?!
NON
LO SO.
OZAWA NON
HA ANCORA
RIPRESO I
SENSI...

...M-MORIRÒ...?

...S-STO PER MORIRE...?

I-IO... SARÒ UCCISA DA QUESTO...?

N-NON POSSO ACCETTARE...
...UNA COSA DEL GENERE.

WHISSS
16

OH, NO...

INIZIO A PERDERE I SENSI...

QUALCUNO...

...SI STA
AVVICINANDO...?

MA CHI
E'?

HOSHI-
MARU?

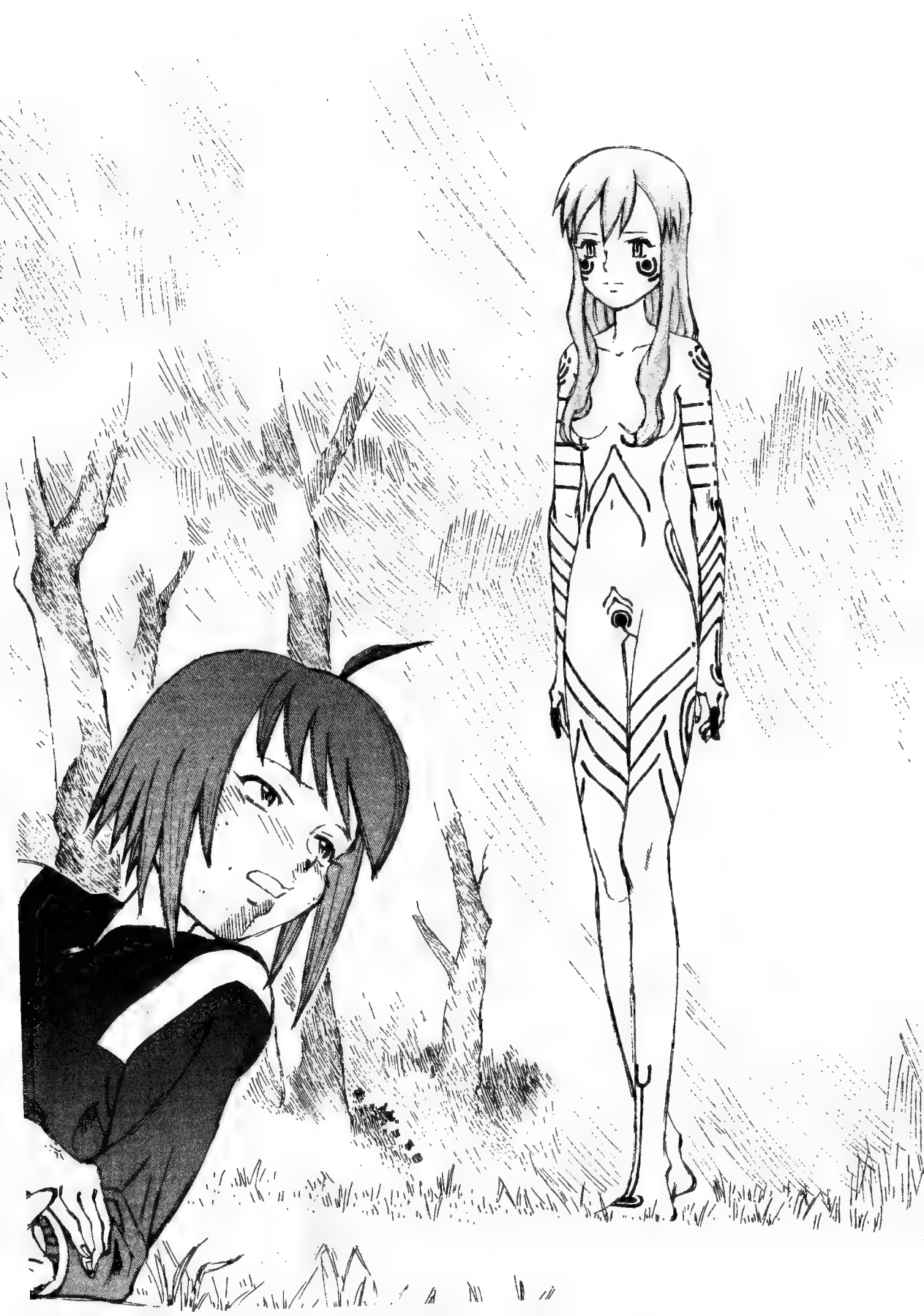
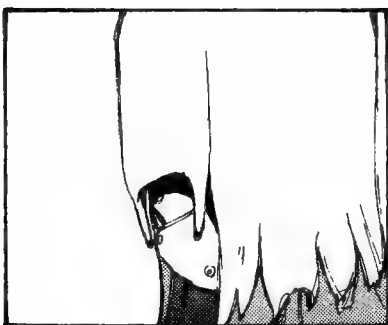
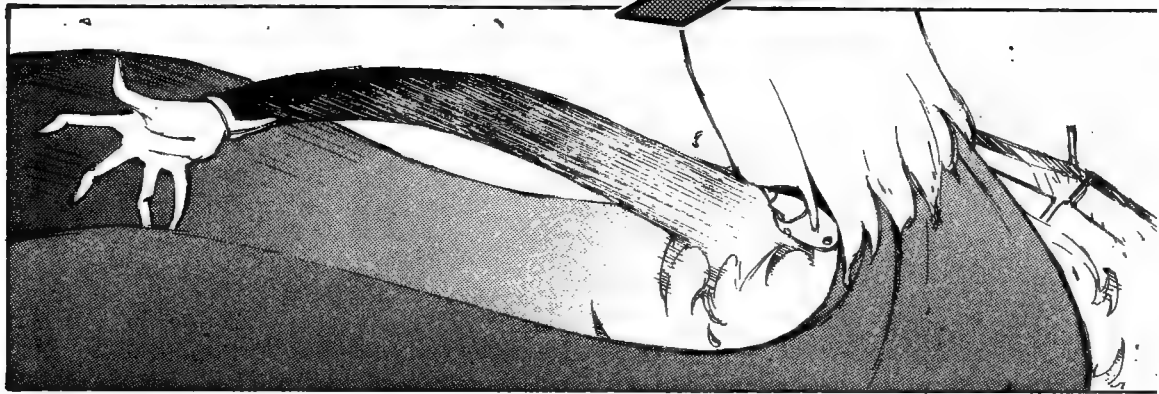
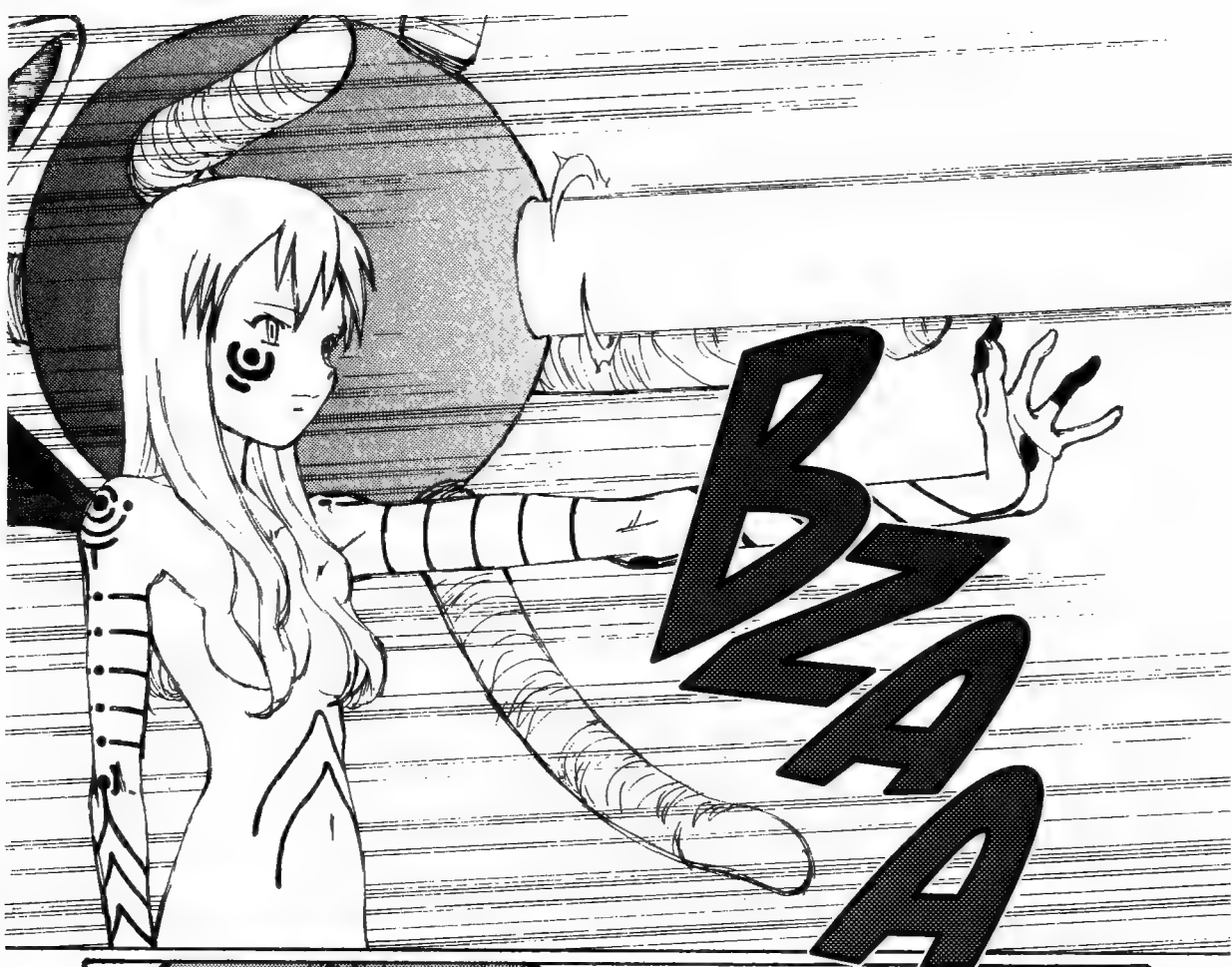
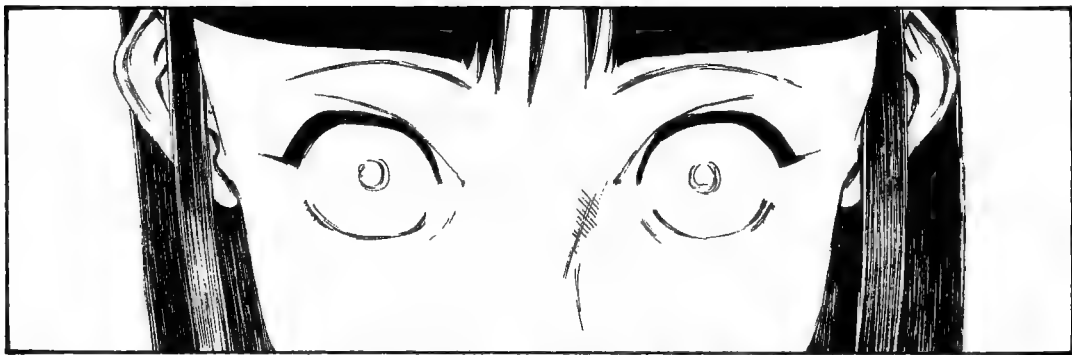
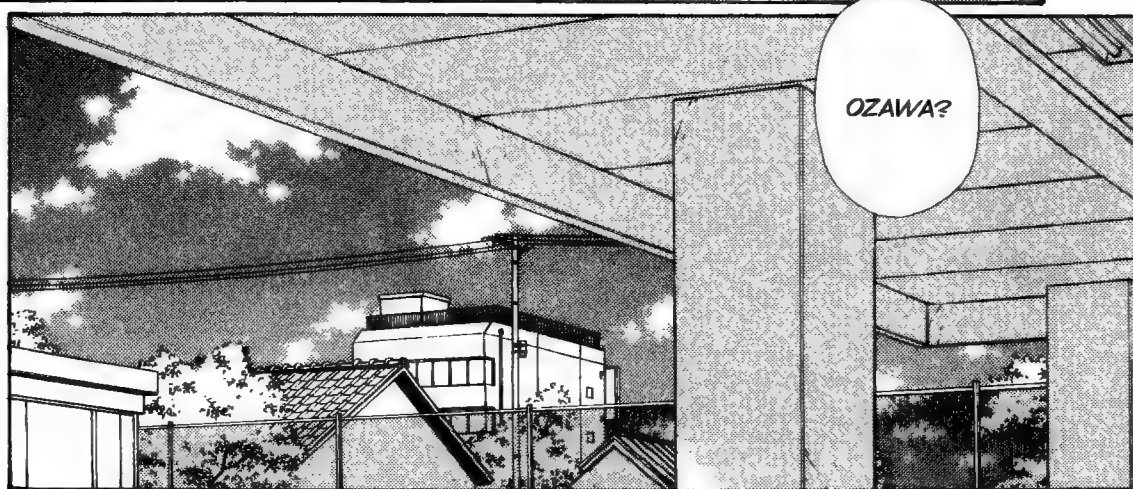
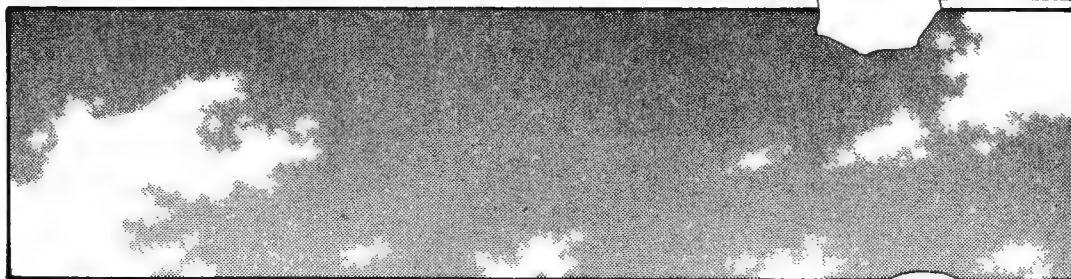
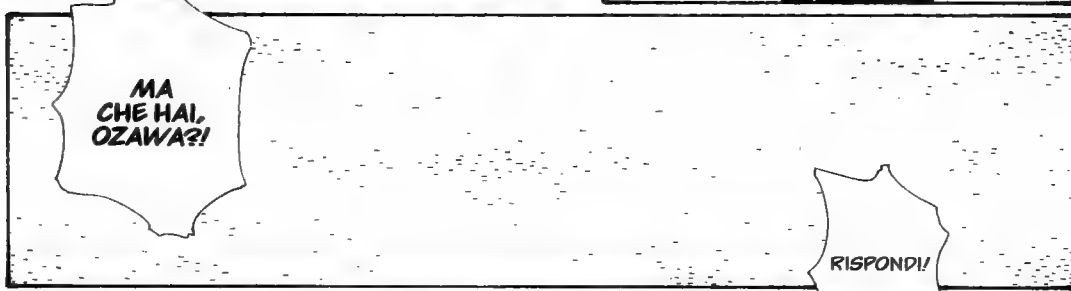
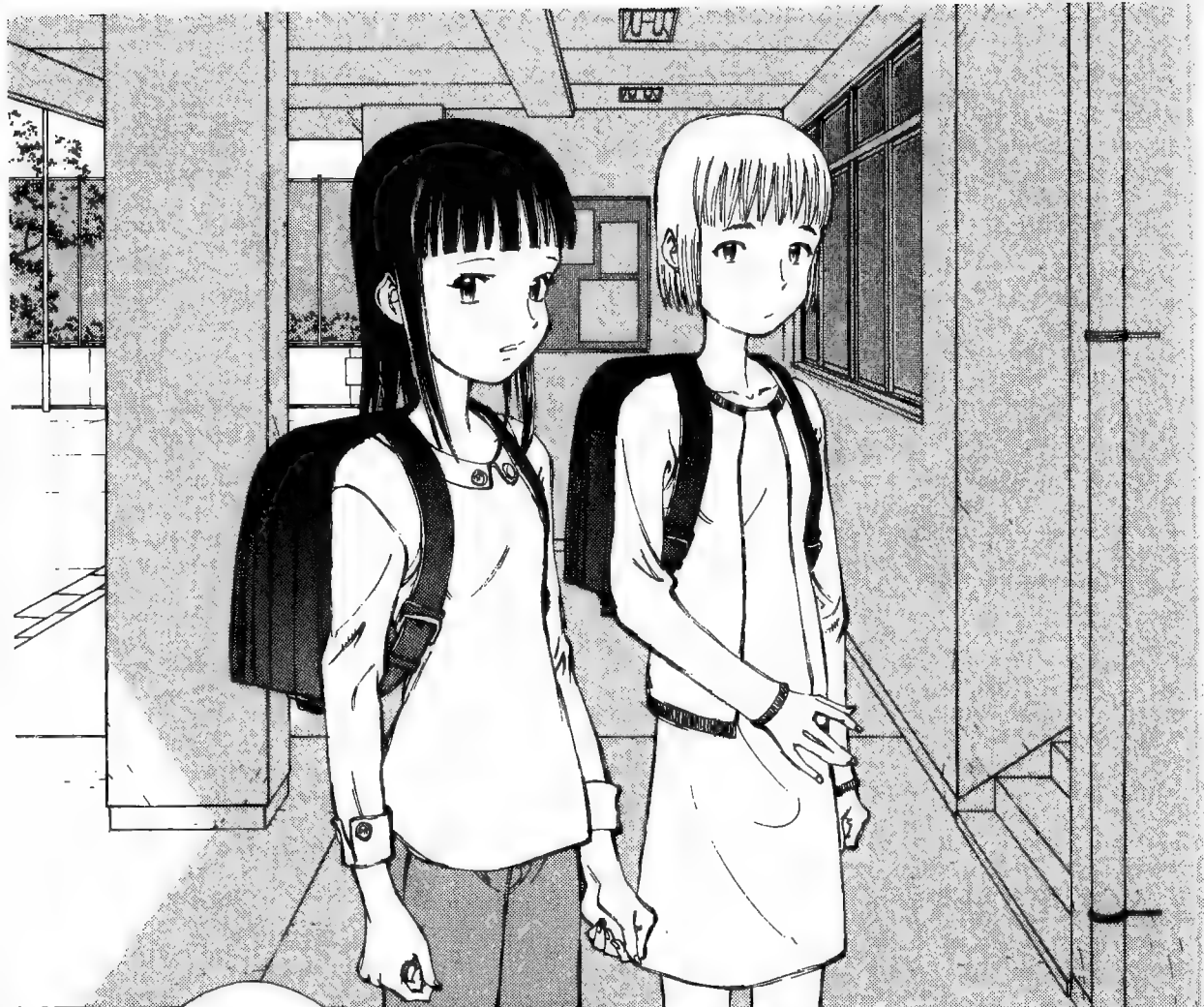
...PAPA'?!

...

WWHMMMM

BZAAAAAP

AAAGH!

HHH
HHH
OZAWA!
RATTLE
RATTLE
MA CHE HAI, OZAWA?!
RISPONDI!
OZAWA?

...TU SEI OZAWA, VERO?
SEI QUELLA CHE AFFRONTERÀ GLI ESAMI D'AMMISSIONE PER ACCEDERE ALL'ISTITUTO BANDA?

FARÀ GLI ESAMI D'AMMISSIONE ALLA TUA STESSA SCUOLA, SATOMI.
AH, LO SO CHI È QUELLA...
FREQUENTA LA SEZIONE 3... SI CHIAMA KEI SHINKAWA.
NON MONTARTI LA TESTA SOLO PERCHÈ SEI LA BENIAMINA DEL MAESTRO!
APRI BENE LE ORECCHIE!
DAI, OZAWA! FA' I NOSTRI COMPITI PER CASA!
TU SEI LA PRESIDENTE DELLA NOSTRA SEZIONE, NO?
MA NON PENSO CHE TU SIA POI COSÌ BRAVA NEGLI STUDI.
SATOMI...
..TU SEI MOLTO UBBIDIENTE. TROPPO.

SOPPORTI E SOPPORTI...
SECONDO TE QUESTO SIGNIFICA NON LASCIARSI SOPRAFFARE?

PRESI-DENTE!
VA' A COMPRARE LE SIGA-RETTE!

SE RIU-SCIRAI A ISCRIVERTI A QUELLA SCUOLA...
...NON AVRAI PIU' NULLA A CHE FARE CON LORO.

OZAWA, CHE CI FACEVI CON UN PACCHETTO DI SIGARETTE IN MANO?

STRONZA.
NON DOVEVI FARE LA SPIA!

MA SE NON RIUSCIRAI A SUPERARE L'ESAME...
...COSA FARAI?

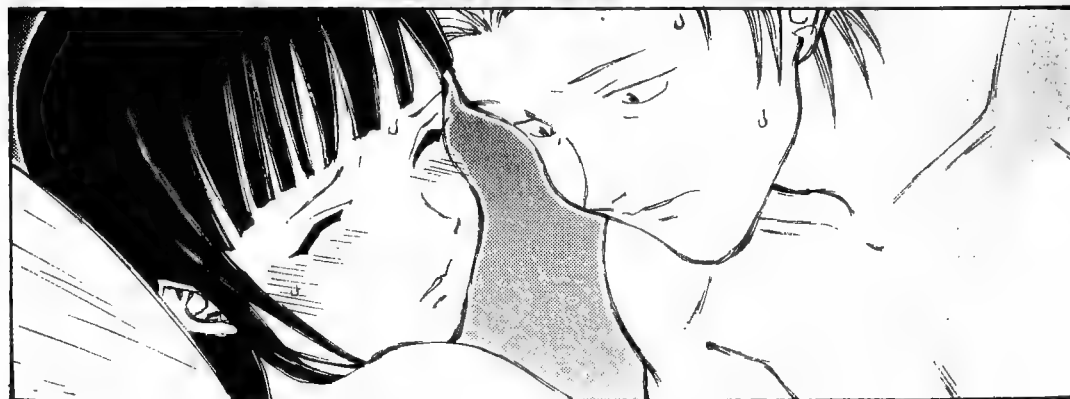
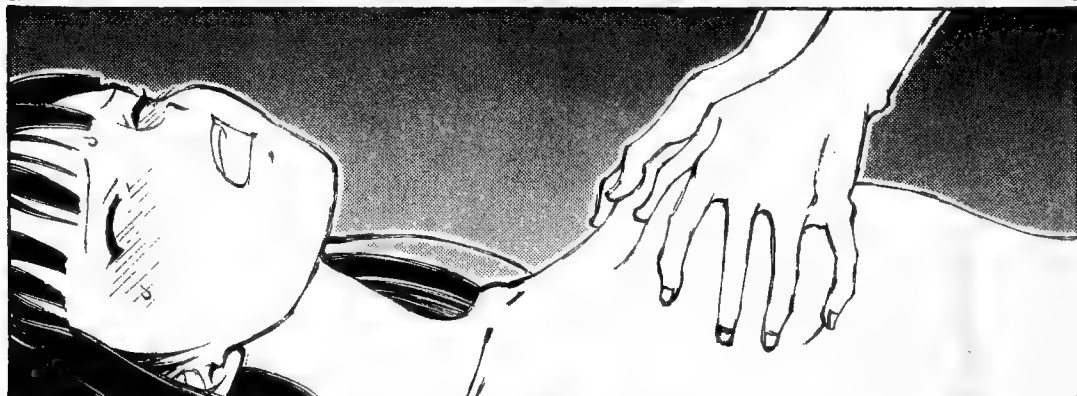
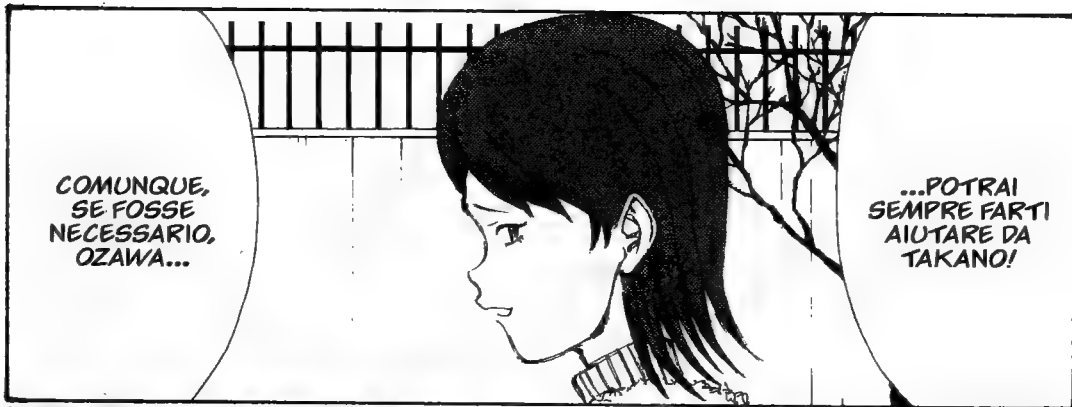
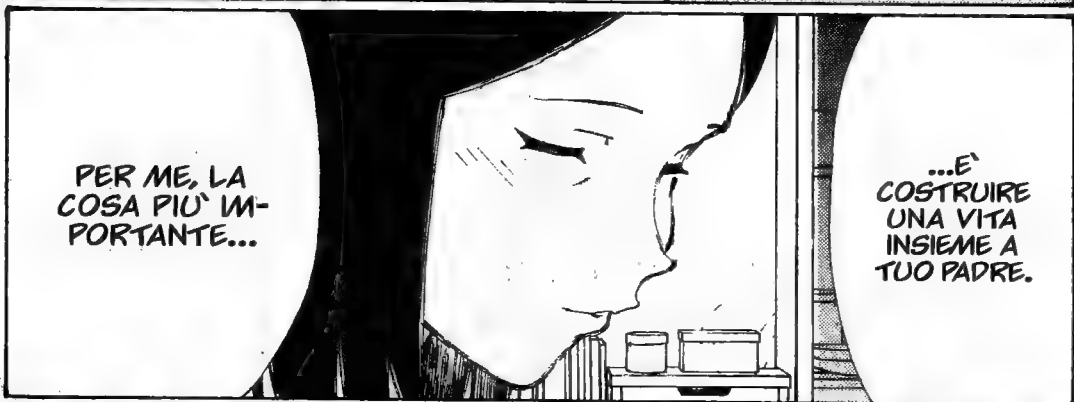
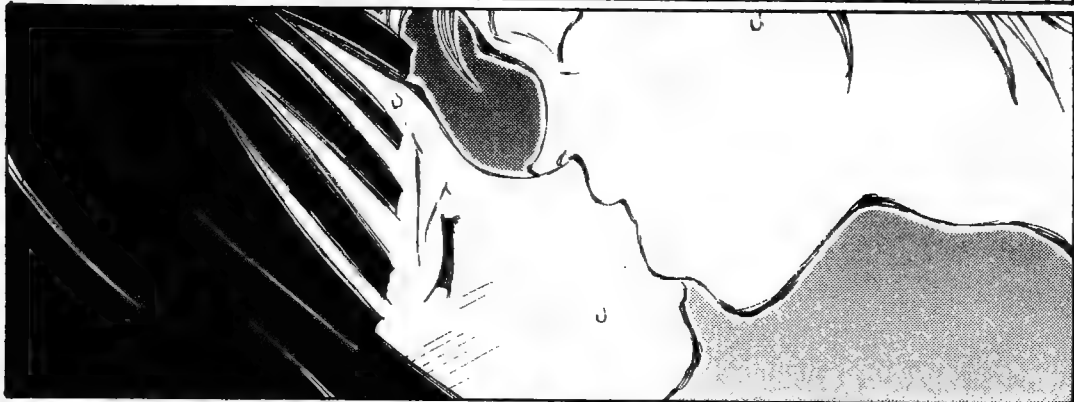
IL TITOLO DI STUDIO DI TUA MADRE NON E' IL MASSIMO, OZAWA...
INOLTRE, IL LAVORO DI TUO PADRE E' UN PO' GENERICO...
NON PER VANTARMENE...
...MA IO NON SONO MAI SCESA SOTTO IL QUINTO POSTO NELLA CLASSIFICA DEI MIGLIORI VOTI AL LICEO.
ANCHE SE NON MI SONO DIPLOMATA...
MOLTO BENE. APRITE I FOGLI CON I QUESITI PER GLI ESAMI...
...E INIZIATE A RISOLVERLI.
HO SENTITO DIRE...
...CHE TUA MADRE LAVORA PART-TIME. E' VERO?
SEI RIUSCITA A RISOLVERLI TUTTI?!
SEI MITICA, SATOMI!

COSA?! QUELLA TIPA E` STATA BOCCIATA?
SHINKAWA, INVECE, E` STATA AMMESSA.
MA COME? OZAWA NON ERA PIU` INTELLIGENTE DI LEI?
PER ALTRI TRE ANNI...
...DOVRAI AVERE A CHE FARE CON QUEGLI STUPIDI!
TU CE L'HAI MESSA TUTTA.
NON C'E` ALCUN BISOGNO DI VERGOGNARSI, SATOMI!
NON PREOCCUPARTI!
TI PROTEGGERO` IO, DA QUELLI!

NNH...

...AH!

COMUNQUE IO TI APPREZZO, OZAWA!
TU DATTI DA FARE AL MASSIMO.
E` SOL-TANTO UNO DEI MEZZI CON CUI RAGGIUNGERE IL PROPRIO OBIETTIVO NELLA VITA.
IN FONDO LA SCUOLA NON E` L'OBIETTIVO.

E` SOLO CHE... RESTANDO INSIEME A GENTE DEL GENERE...
...INSOMMA, POTRESTI ANCHE ROVINARTI...
PUO` DARSI CHE A QUESTO MONDO ESISTA ANCHE QUALCUNO CHE SAPPIA TROVARE IL VALORE DELLA VITA...
...A PRESCINDERE DAI TITOLI DI STUDIO, DALLA FAMA E DAL DENARO... NON TROVI?

COMUNQUE, SE FOSSE NECESSARIO, OZAWA...
...POTRAI SEMPRE FARTI AIUTARE DA TAKANO!
PER ME, LA COSA PIU` IM-PORTANTE...
...E` COSTRUIRE UNA VITA INSIEME A TUO PADRE.

NARUTARU - CONTINUA

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

ATTRAVERSO I SUOI OCCHI

CAT KICK!
SMASH
OUGH!
SMETTILA, RAZZA DI SFACCIATO!
BELL-DANDY...
...NON E` COME LA IMMAGINI TU...

MIAO

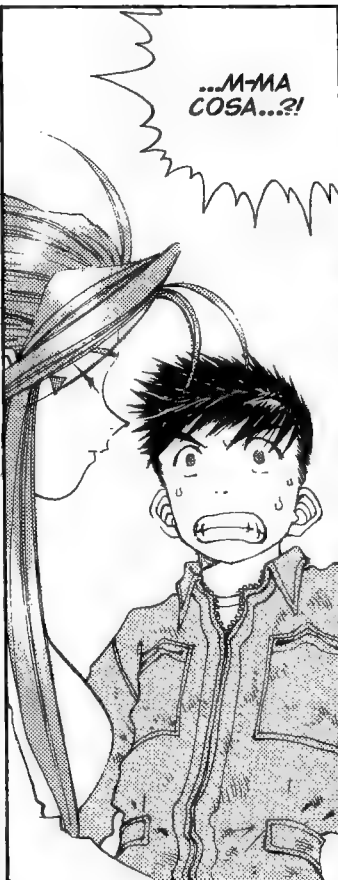
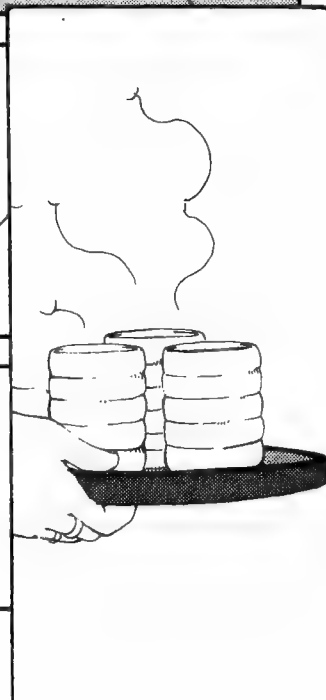
VUOI DECIDERTI A BACIAR-LA?!

MBFH!

STHUMP

SHINZ

QUEL MORISATO MI DÀ VERAMENTE MOLTO DA FARE...

NON CREDE CHE ABBIAMO FATTO TROPPO RICORSO ALLA FORZA?

CHIHIRO?
IL TE` E` PRONTO!
E` LEI!
NASCON-DIAMOCI!

OH!

CHE CARINA...

SU, FALLO ANCHE TU...
BRAVA...

FLIP
CHE?!

M-MA...?

♪

HO UN BRUTTISSI-MO PRESEN-TIMENTO!
COSA STARÀ FACENDO?

SPLASSSH

È ACQUA CALDA.
GIÀ, ACQUA CALDA.
...
...
TI PULIRÒ PER BENE.
SPLASH SPLASH
SCRUB SCRUB

BOOOMF
MIAO!
AH!

M-MA COSA...
...STATE FACENDO?

EHI... DOV'E' LA PICCOLA INFERMIERA DELLE CARA-MELLE AL MENTOLO?
E QUEL MISSILOT-TO TUTTO TONDO...?

LE ROSE... QUELLE BELLE ROSE...?
PIUTTOSTO... CHE FINE HANNO FATTO IL RAGAZZINO IN SELLA A QUEL MOTORINO CARI-NO E IL GATTO BIANCO?

MIAO...
B-BELL-DANDY E'... L-LEI E'...

BOOM

UN SOVRACCARICO?!

PROBABILMENTE SI E` VERIFICATO UN SOVRACCARICO A CAUSA DEL NUMERO ELEVATO DI PERSONE INGHIOTTITE DALLA TEIERA...
MA COS'E` SUCCESSO?!

COSA TI SUCCEDE, MARRLER?!

È UN FATTO UNIVERSALMENTE RISAPUTO...

...CHE A UN SOVRACCARICO SEGUE SEMPRE UN'ESPLOSIONE!

...

MARLLER!

S-SÌ?!

UH?

RAGAZ-
ZI...
...COSA VI
PRENDE?

QUESTA È
OPERA DELLA
STIRPE DE-
MONIACA!
NON
LASCIATEVI
INCANTARE!

EHI! SVEGLIA, SVEGLIA, SVEGLIA!
OOHH...

BELLDANDY, BUTTA FUORI QUELLA ROBA!

?
?

?
?

...MI SEC-
CHEREBBE
ALQUANTO...
PARLANDO
CHIARO...

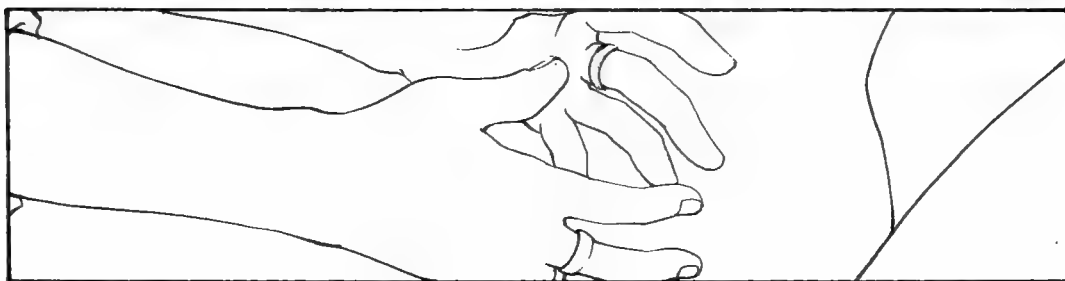
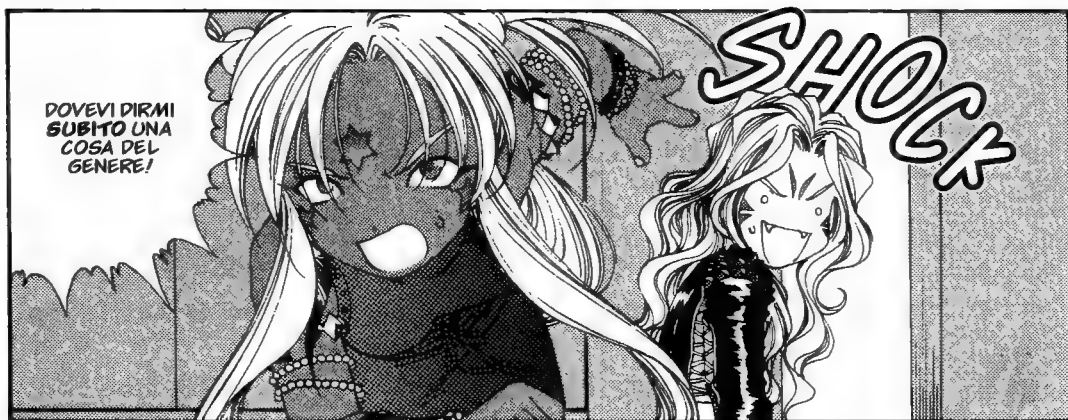
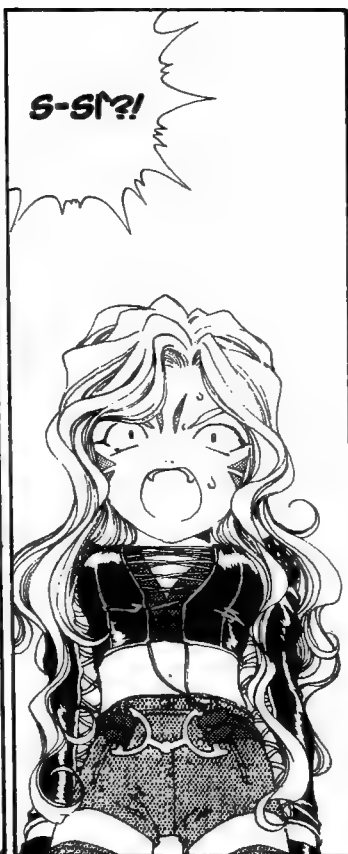
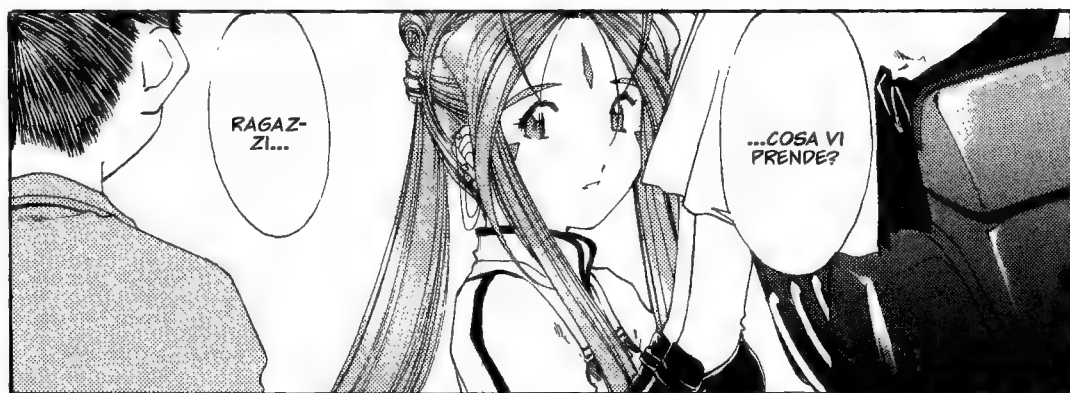
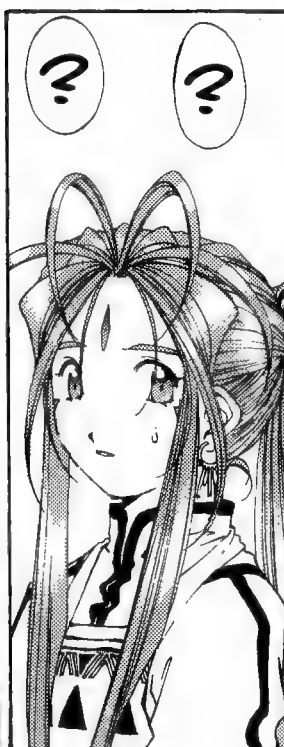
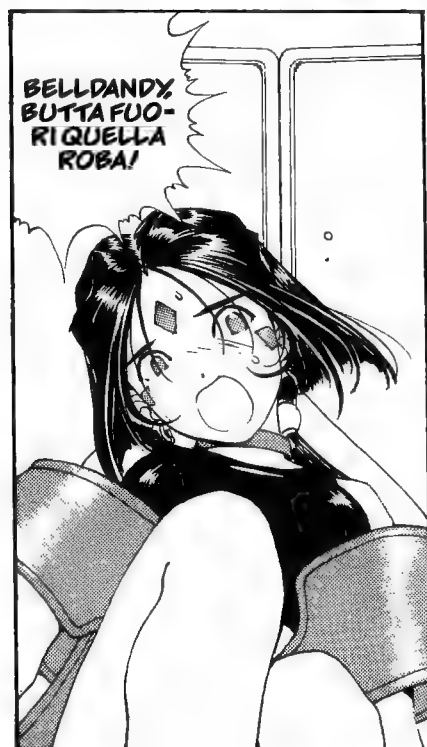
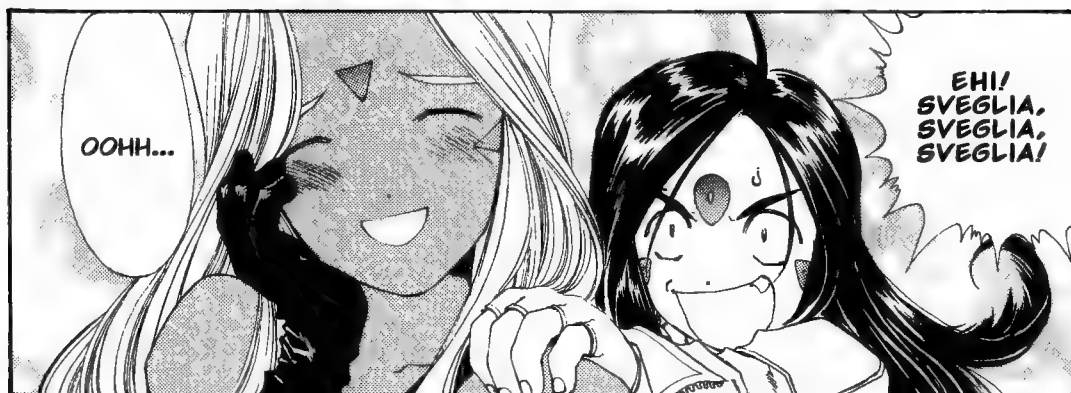
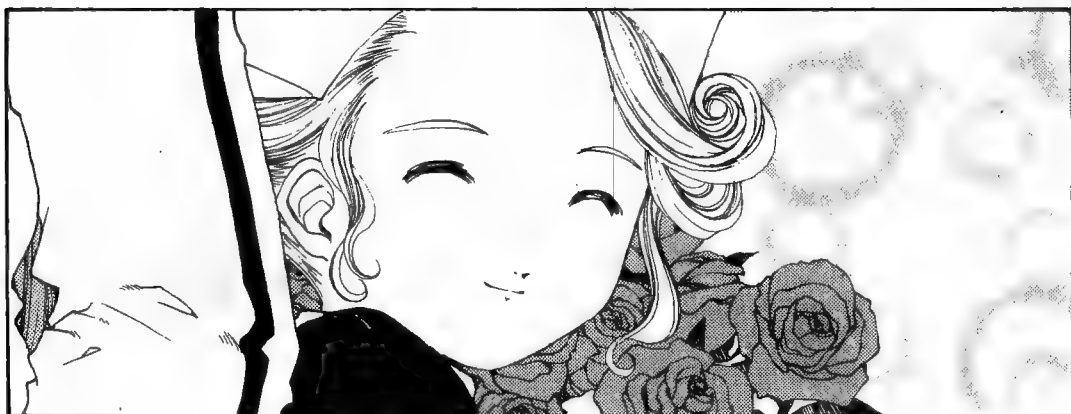
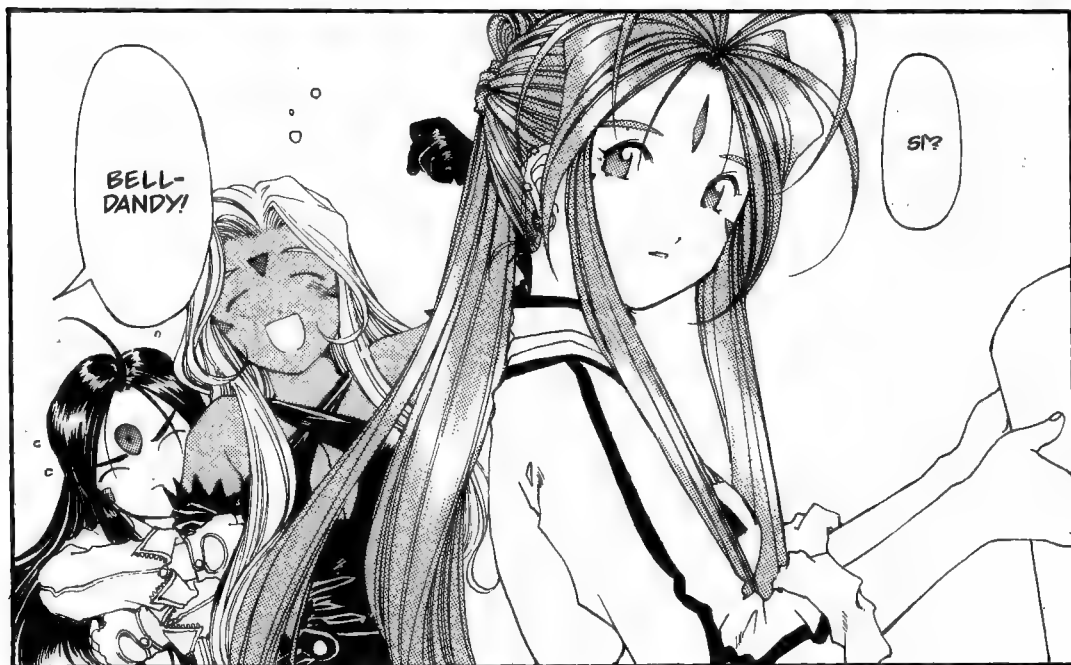
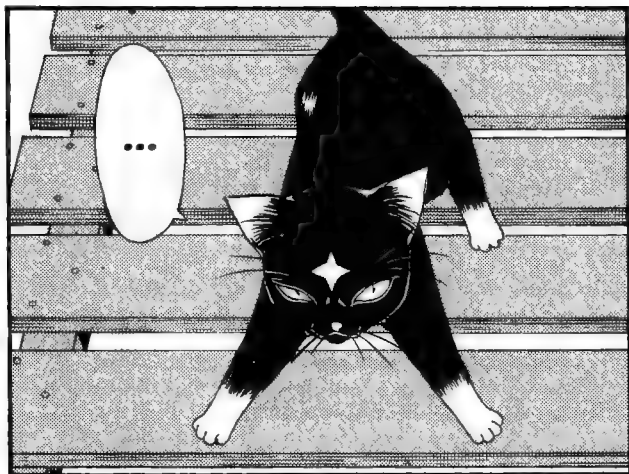
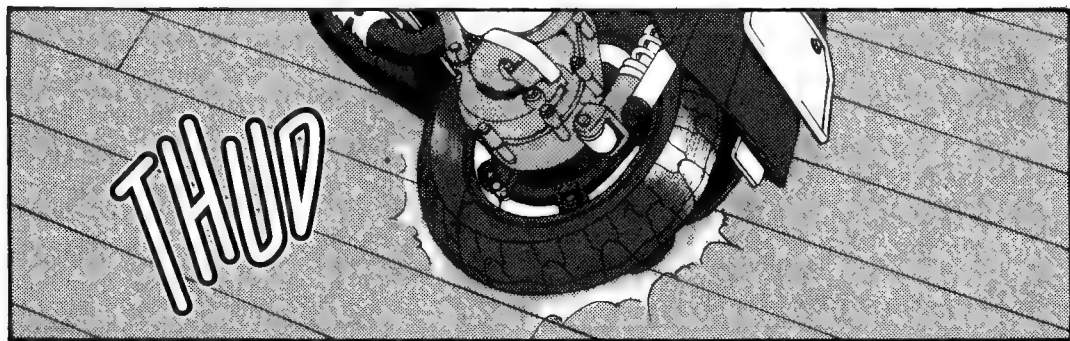
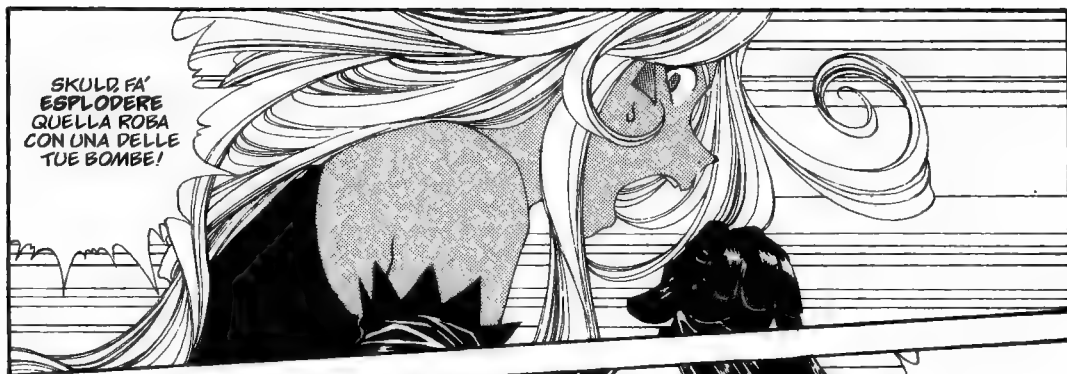
...

!
EHI!

SÌ?
BELL-
DANDY!

THUD

YAAAH!

HAAH!!

SKULD, FA' ESPLODERE QUELLA ROBA CON UNA DELLE TUE BOMBE!

NON POSSO FARE UNA COSA DEL GENERE!

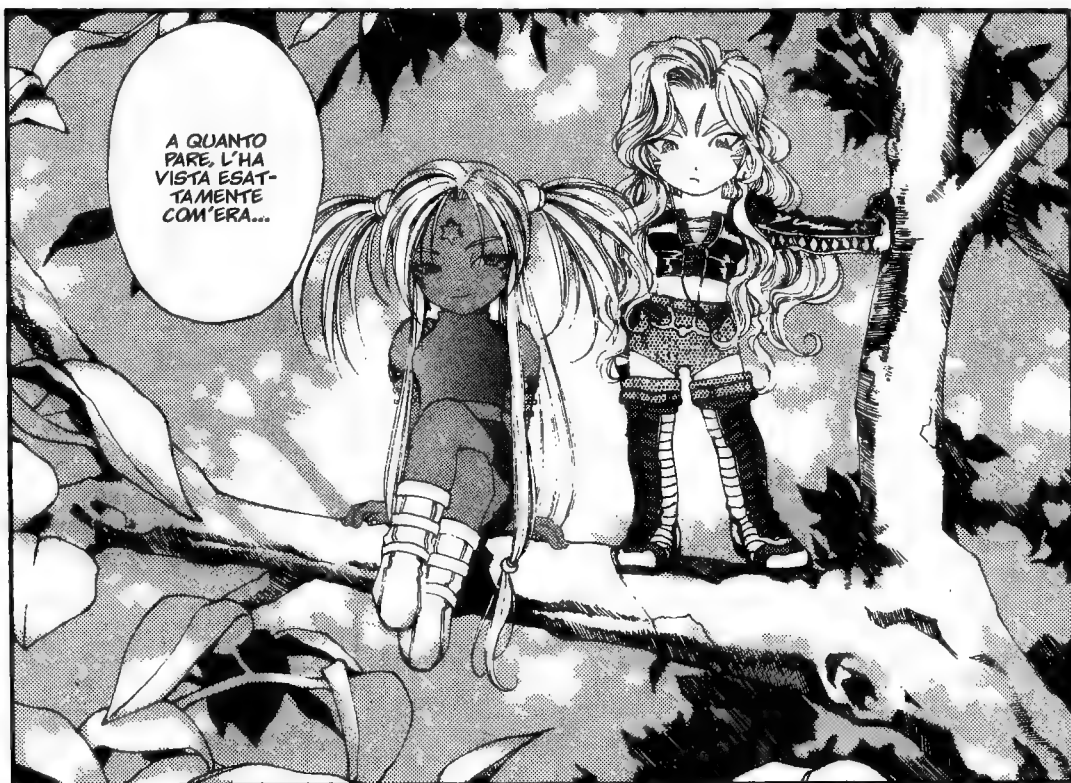
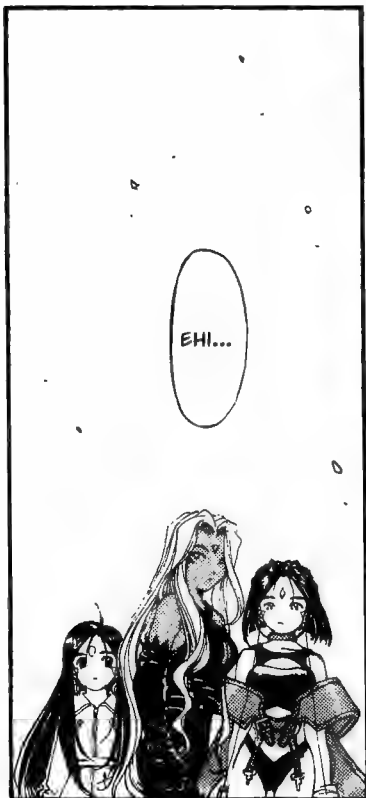
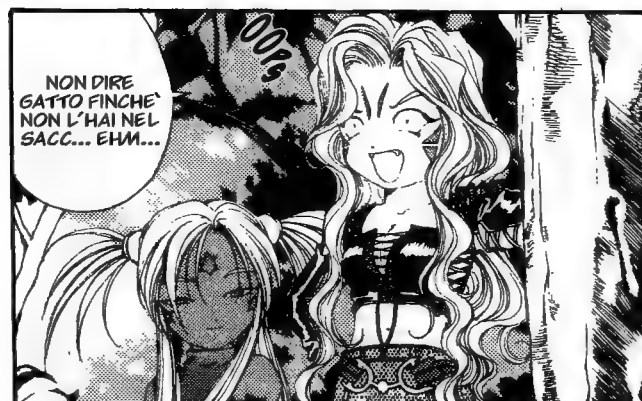
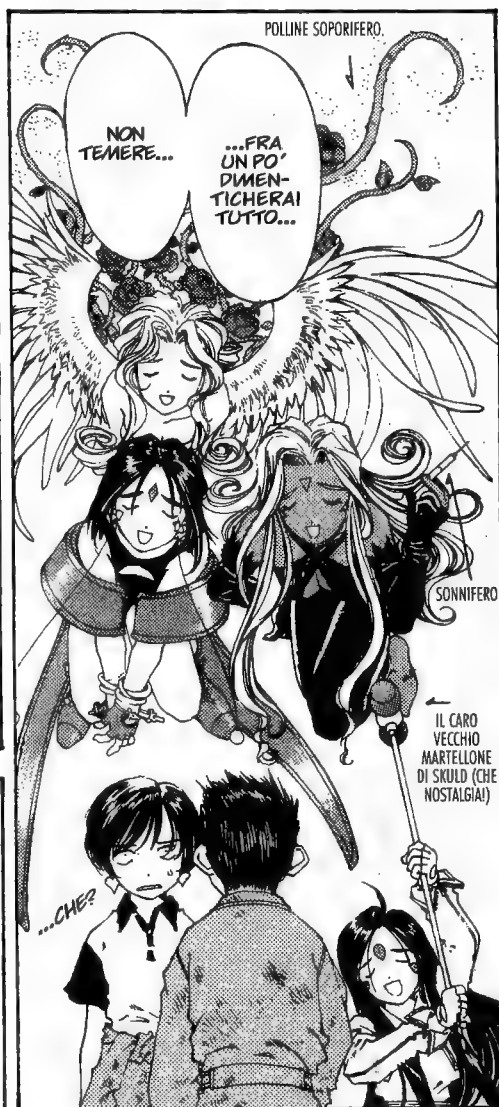
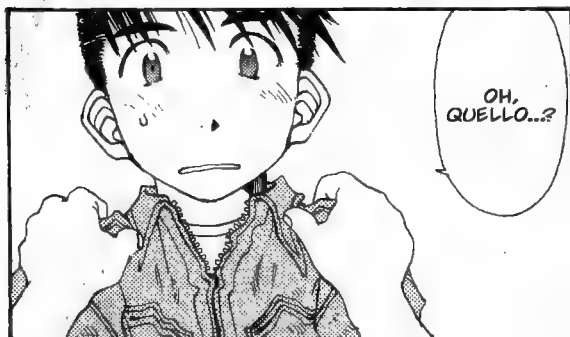
DOPOTUTTO, LÀ IN MEZZO CI SONO I SIMULACRI DI MIA SORELLA E DI QUEL RAGAZZO CARINO!

PEITHO, FA' QUALCOSA TU!

NON PUOI CHIEDERMI UNA COSA SIMILE!

PERCHÈ NON LO FA CHI HA AVUTO QUESTA IDEA?!

IL LAVORO SPORCO TOCCA SEMPRE AL VECCHIO WELSPAR...
FLASH
...DETTO ANCHE IL MIGLIORE!
BTHOOM
CAT LASER!

A QUANTO PARE, L'HA VISTA ESAT-TAMENTE COM'ERA...

TIPICO DI BELLDANDY... LEI AMA LE COSE PER COME SONO, NON PER COME APPAIONO!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Makoto Kobayashi

MICHAEL

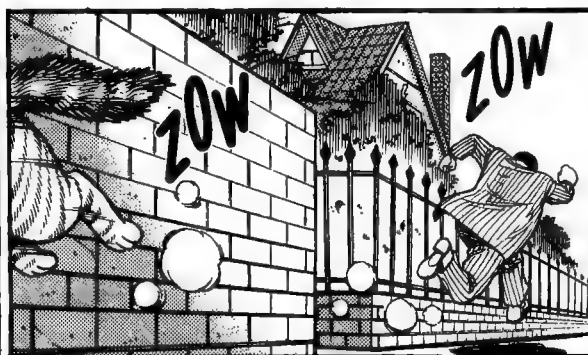
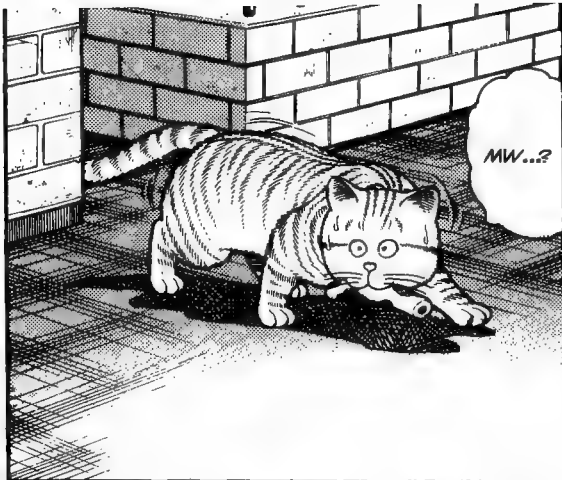
A SCUOLA DI YAKUZA - LA FOBIA DEL BOSS

AH...

MW...?

...
...
WHUP
WHUP

...
...

ZOW
ZOW

HANF HANF HANF...
IN REALTA' C'E' UNA COSA CHE LO SPAVENTA A MORTE: I GATTI.

MALEDIZIONE...
...SE I MEMBRI PIU' GIOVANI DEL CLAN MI VEDESSERO IN QUESTE CONDIZIONI...

AH...

SE A QUELL'AN-GOLO GIRO A SINISTRA...
E ADES-SO...?

...E DIETRO CI TROVO UN GATTO ACCOCCOLATO SU UN CUSCINO IN MEZZO ALLA STRADA...?

...QUEL GATTO SI VOLTASSE VERSO DI ME...
E SE... SE...

...E MI FIS-SASSE... AAAH!
...CON LE SUE SPAVENTOSE PUPILLE A FESSURA...

E COSA
FAREI...
HANF HANF
HANF...

...SE DA OGGI
MARI AVESSE
INIZIATO A
TENERE UN
GATTO A
CASA...?

E SE, ANDANDO
A CASA SUA PER
PASSARE LA NOTTE,
MI SERVISSE DEL
PANE TOSTATO...

...E MENTRE CI
SPALMO SOPRA
IL BURRO, ME NE
CADESSE UN PO'
SUL PIEDE...
PLOP

MIAO!

...E IL GATTO LO
LECCASSE...?
SLURP
COSA
FAREI IN
UNA SI-
TUAZIONE
DEL GE-
NERE?!

MA C'È DI PEGGIO...
E SE...

...DOVESSI ANDARE A PRENDERE DI SORPRESA K PER AMMAZZARLO...
K! MI PRENDERÒ LA TUA VITA!
BASH

AH!

FLAP

...E LO TROVASSI CHE DORME INSIEME A UN GATTO?!

COSA FAREI...? E... E SE...
HANF HANF...

MICHAEL - CONTINUA

Masayuki Kitamichi
POTËMKIN
SCOOP-A-LOOP

名古屋駅
NAGOYA STATION

ALLORA?!
STIAMO ASPETTANDO DA BEN TRE GIORNI, E NON SI E` MOSSO NEMMENO UN TRENO! COSA SIGNIFICA?!

...MA A CAUSA DI UNA GRANDE NEVICATA LA CIRCOLAZIONE FERROVIARIA E` NEL CAOS TOTALE.
MI DISPIACE MOLTO...
E DOVE SAREBBE QUESTA NEVE?!
C'E` IL SOLE, IN CIELO!

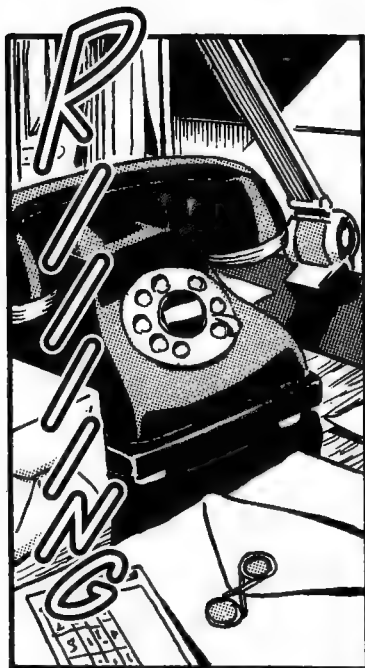
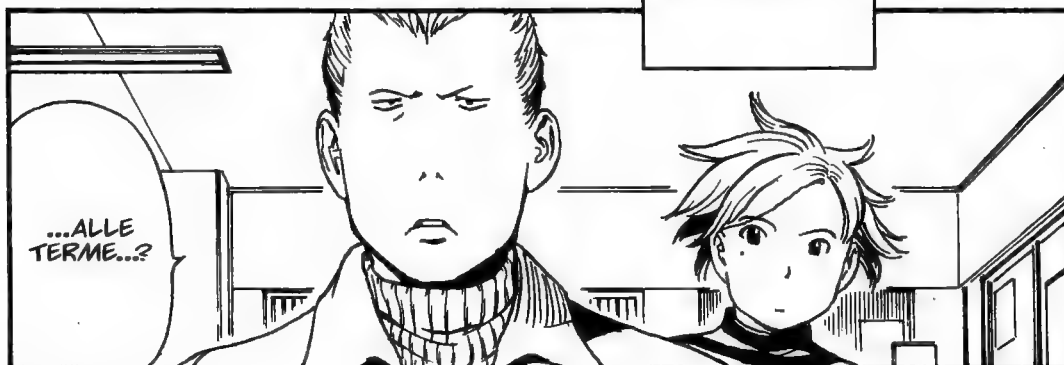
SONO COSTERNATO, MA PER IL MOMENTO NON E` NEMMENO PREVISTA LA RIAPERTURA DELLA LINEA HOKURIKU...
CERTO, HA RAGIONE... DA QUESTE PARTI FA BEL TEMPO, MA NELLE ZONE CHE SI AFFACCIANO SUL MAR DEL GIAPPONE C'E` STATA UNA VIOLENTA NEVICATA SENZA PRECEDENTI...

SGNAK
AHIO AHIO AHIO!
INVECE DI DARMI LEZIONI DI GEOGRAFIA E METEOROLOGIA, INIZIA A LAVORARE! PER COSA LE PAGO, IO, LE TASSE?!
M-MA SIGNORINA... QUESTE FERROVIE SONO ORMAI PRIVATIZZATE!

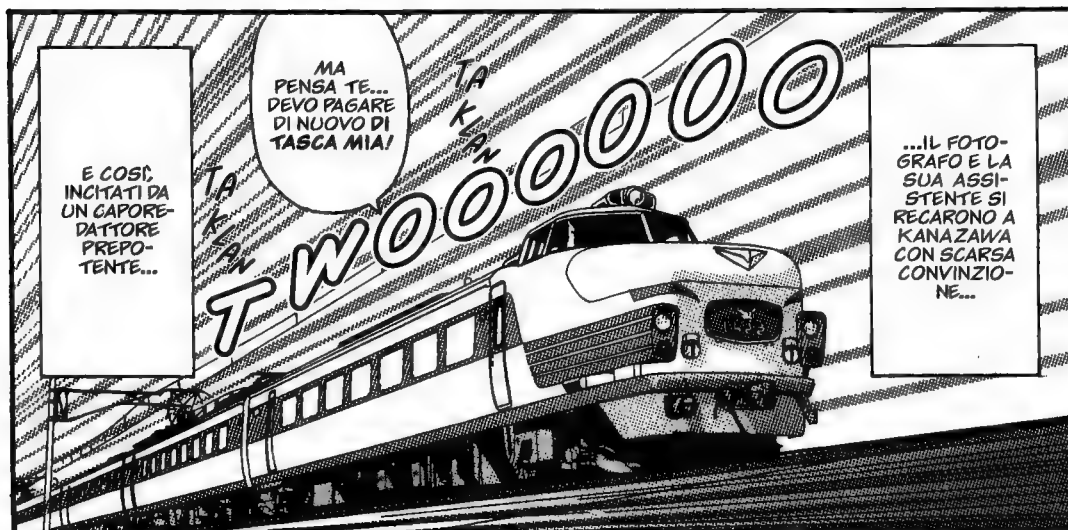
ANCHE SE GLI STRAPPI VIA LE GUANCE, NON RISOLVERAI NULLA.
SMETTILA, FRONTE DEL PORTO!

QUALCUNO FERMI QUELL'UOMO!
M-MA CHE...? SI FERMI, SIGNORE!
TAP TAP TAP
SARÀ MEGLIO CHIAMARE QUALCUNO PER MEDICARE IL CAPOSTAZIONE...

PERCHÈ I NOSTRI DUE AMICI SONO COSÌ AGITATI?
GRAB
EHI! CHE DIAVOLO VOLETE DAL MIO SENPAI?!
GRAB
GRAB
TOGLIETEVI! FATE LARGO!

TUTTO ERA INIZIATO COSÌ...

BUON-GIORNO, HIGA SPO. DESIDERA?
RIIIIING
L'HIGASHI MURAYAMA SPORT, DETTO COMUNEMENTE "HIGA SPO".
CAPORE-DATTORE!
DOPO AVER OTTE-NUTO UNO SCOOP IN ESCLUSIVA, INVIÒ UN FOTOGRAFO (APPARENTEMENTE LIBERO) PER QUAL-CHE SCATTO SUL POSTO.
...ALLE TERME...?
NELLA PROVINCIA DI ISHI-KAWA...
ESATTO. A HOKURIKU.
EHI! MA QUEL POSTO È FAMOSO!

NON SONO RIUSCITO ANCORA AD ACCERTARE SE LA NOTIZIA SIA VERITIERA, MA CONVIENE CHE VI METTIATE IN APPOSTAMENTO, FINGENDOVI TURISTI. NON DOVREBBE RISULTARVI DIFFICILE, VERO?
SE QUESTA INFORMAZIONE CORRISPONDE A VERITÀ, SI TRATTA DI UNO SCOOP STRAORDINARIO!
HEH

IN REALTÀ, LO SAREBBE ANCHE SE RISULTASSE UNA NOTIZIA FALSA, PER CUI NON IMPORTA! ANDATE IMMEDIATAMENTE A HOKURIKU!
QUALI SONO LE SUE VERE INTENZIONI?!
HA INTENZIONE DI RIMBORSARCI LE SPESE PER LA RACCOLTA DELLE INFORMAZIONI?
EHI, CAPOREDATTORE! LA SPECIALITÀ DI QUELLE TERME È IL GRANCHIO! POSSO MANGIARLO?

QUANDO SARETE RIUSCITI A OTTENERE QUESTO SCOOP...
...AVRETE LA MIA ETERNA GRATITUDINE!
NON HA RISPOSTO ALLA DOMANDA!
MI DIA I SOLDI!

E COSÌ, INCITATI DA UN CAPOREDATTORE PREPOTENTE...
MA PENSA TE... DEVO PAGARE DI NUOVO DI TASCA MIA!
TAKAN
TAKAN
TWOOOOOOOO
...IL FOTOGRAFO E LA SUA ASSISTENTE SI RECARONO A KANAZAWA CON SCARSA CONVINZIONE...

MA QUI STA NEVICANDO!
BRRR

LA LORO DESTINAZIONE ERA UN ALBERGO AI PIEDI DELLA MONTAGNA, LONTANO DAL CENTRO ABITATO...
AL LORO ARRIVO LI ACCOLSE LA PADRONA, LA CUI SOMIGLIANZA CON LA CELEBRE ATTRICE SOFIA LOREN AVEVA DELL'INCREDIBILE...

DIVIDETE LA CAMERA, VERO?
PREGO, VI ACCOMPAGNO.
LA PADRONA, SOSIA DI SOFIA LOREN

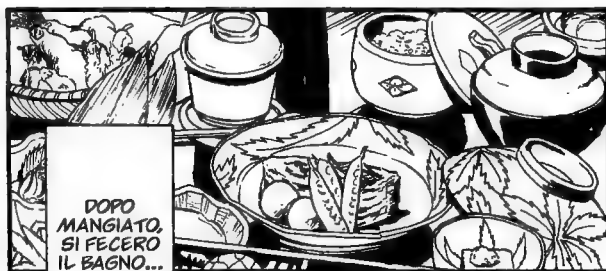
VERAMENTE NON LE SOMIGLIA PER NIENTE...

OH, NON C'È ALCUN PROBLEMA!
BAU!
EHM... CON NOI CI SAREBBE UN CANE...
DA QUESTA PARTE, PREGO.

METTETEVI A VOSTRO AGIO.

TUMP

E IN QUEL MOMENTO, ALL'IMPROVVISO...
NONOSTANTE NON LE SOMIGLI PER NIENTE, PERCHE` HO CREDUTO CHE POTESSE ESSERE LA SOSIA DI SOFIA LOREN?
...UN DUBBIO ATTRAVERSO` LA MENTE DEL FOTOGRAFO...

OH, BE'... PROBABILMENTE HO PENSATO CHE FOSSE UNA SOSIA NON-SOMIGLIANTE DI SOFIA LOREN...
...MA LUI LO ELUSE CON UN RAGIONAMENTO DISCUTIBILE, E NON GLI DIEDE PIU` PESO.

DOPO MANGIATO, SI FECERO IL BAGNO...
...E LA SERA PASSO` SENZA PROBLEMI...

SENPAI...
...POSSO VENIRE DI LÀ CON TE...?
FRUSH
IO... SONO INNAMORATA DI TE DA SEMPRE...
SENPAI...
MA...
F-FRONTE DEL PORTO... T-TU...?
FRONTE DEL PORTO!
FA' L'AMORE CON ME! TRAVOLGIMI NEL FUOCO DELLA TUA PASSIONE!
PRENDIMI, SENPAI!
WHUMP

BIP BIP
WHIZZZ
...ANCHE PERCHÈ...
OOPS!
BIP
BI BI BIP
WHIZZZ
BIP
EHI!
...NON ACCADDE NIENTE DI QUEL GENERE, COME INVECE CAPITA NELLE SOAP OPERA DA QUATTRO SOLDI QUANDO HANNO BISOGNO DI TIRARE SU L'AUDIENCE...
VUOI FARE SILENZIO?! VA' A DORMIRE IMMEDIATAMENTE!

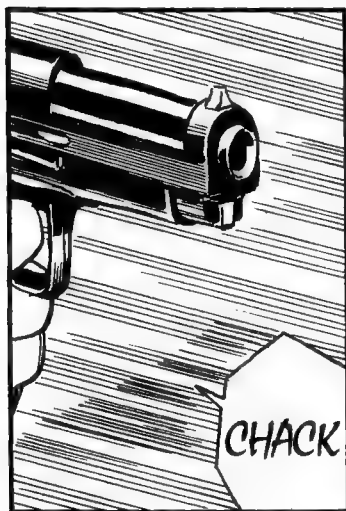
VRRRR

...UH? STAI ANDANDO DA QUALCHE PARTE?
NON SI VEDE?
PRIMA DI DORMIRE, ANDRÒ A FARE UN ALTRO BAGNO RILASSANTE...

CREAK
CREAK

TIP

TU SEI KINJO, DELL'HIGA SPO, VERO?
AH!

TU...?
KUROIWA! MA NON ERI ANCORA IN PRIGIONE?

CHACK

FINAL-MENTE LA SMETTERAI DI STARMI SEMPRE ADDOSSO!
BANG
BANG
AAAARGH!
FU COSÌ CHE ALLE 21:50 DI QUEL GIORNO, KINJO TAKAFUMI MORÌ.

RUSTLE
...O ALMENO...
...COSÌ SAREBBE STATO SE QUESTO FOSSE UN FILM DI TAKESHI KITANO...
MIAAO!
OH, ERA SOLO UN GATTO...

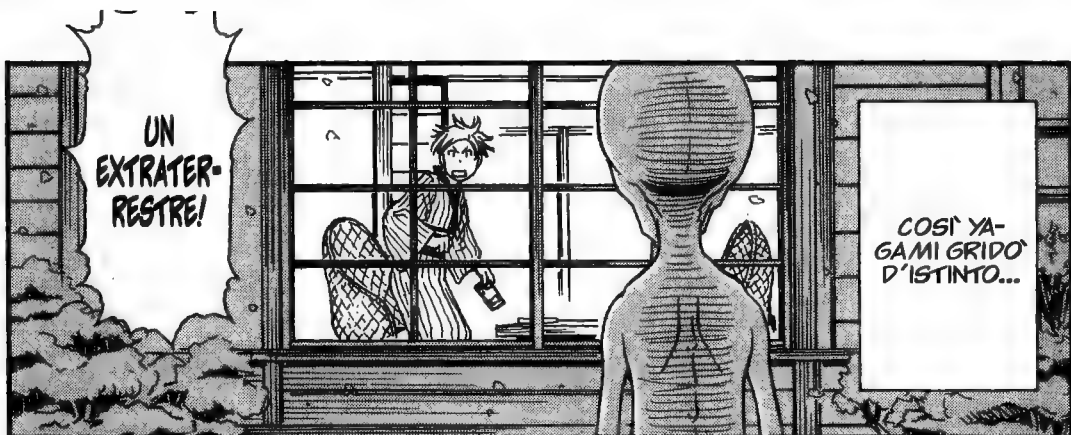
PER QUESTO MOTIVO, KINJO POTE' INVECE RECARSI ALLA POLLA TERMALE ALL'APERTO...

GROOWL
...E IMBATTERSI, PER SUA SFORTUNA, IN UN ORSO NASCOSTO NELLO SPOGLIATOIO...
...CHE DOPO UNA BREVE COLLUTTAZIONE LO SBRANÒ SUL POSTO.

...MA SOLO NELLA NOSTRA IMMAGINAZIONE.
INFATTI, TRANQUILLO E RILASSATO, SI GODETTE IL SUO BAGNO CALDO...
AHH... MI SEMBRA D'ESSERE IN PARADISO...

...ALMENO FINO A QUANDO ACCADDE L'IMPREVISTO...
EHI!
BIP
BIP
YAH!
STANCATASI DEL GIOCO, YAGAMI VOLSE CASUALMENTE LO SGUARDO ALLA FINESTRA...

...ATTRAVERSO LA QUALE VIDE QUALCUNO ALL'ESTERNO... QUALCUNO CHE LA STAVA FISSANDO!

?!

UN EXTRATER-RESTRE!
COSÌ YAGAMI GRIDÒ D'ISTINTO...

...MA POI SI CORRESSE SUBITO, RICONOSCENDO L'INCONFONDIBILE VOLTO DI TOM HANKS.
È UN EXTRATERRESTRE!

...RIPETÈ PER LA FRETTA, MA POI SI CORRESSE, PRONUNCIANDO IL NOME DI TOM HANKS...

...È... È...
...È TOM HANKS!

...E, IN EFFETTI, GUARDANDOLO BENE, ERA VERAMENTE TOM HANKS.
SALVE.

BIP
BIP
BIP
...PERCIÒ CONTINUÒ A GIOCARE SENZA ALCUNA PREOCCUPAZIONE.

LA MATTINA SUCCESSIVA...
CIP
CIP
...DOPO ESSERSI SVEGLIATI COME SE NIENTE FOSSE SUCCESSO (E IN EFFETTI ERA VERO)...
YAWN
...FECERO UNA SANA E ABBONDANTE COLAZIONE...
SHLURP
GNAM
GNAM
GNAM
GNAM
GNAM
GNAM
...E LASCIARONO L'ALBERGO SENZA CONTRATTEMPI.
OH, DAVVERO?
PARTITE COSÌ PRESTO...?
ARRIVEDERCI!
FLIP
GRAZIE MILLE PER L'OSPITALITÀ!

TWOOOOOOOOOO

IL CAPO-REDATTORE HA RICEVUTO UNA SOFFIATA SBALLATA. CAPITA, A VOLTE.
TA KLAN
TA KLAN

MA ALLORA COSA CI SIAMO ANDATI A FARE, LAGGIÙ, SEN-PAI...?
TA KLAN
TA KLAN

EPPURE... NON SO PERCHÉ, MA C'È QUALCOSA CHE NON MI CONVINCE DEL TUTTO...
MMM...

IN QUEL MOMENTO, YAGAMI NOTÒ CHE LA MANO DEL SENPAI ERA SOLCATA DA NUMEROSE CICATRICI...
...MA DATO CHE LE SEMBRAVA SCORTESE CHIEDERNE L'ORIGINE, PREFERÌ EVITARE DI APRIR BOCCA.

...UH?

QUALI FERITE...?
SENPAI... COSA SONO QUELLE FERITE?

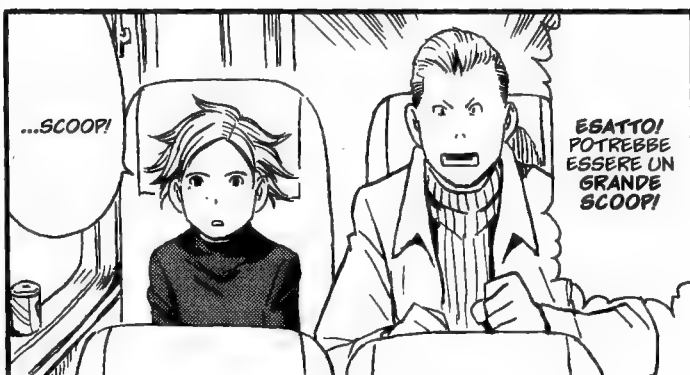
KINJO RIMASE SORPRESO PER UN ISTANTE...
...MA TRATTANDOSI DI FERITE PIUTTOSTO SUPERFICIALI, NON DETTE PESO ALLA COSA...

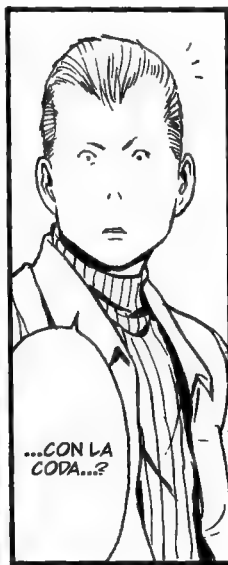
?!
MA... MA CHE DIAVOLO SIGNIFICA QUESTO?!

DA... DA UN ORSO... PROPRIO COSÌ! DA UN ORSO!
IO HO LOTTATO CON UN ORSO!
DECISE DI METTERCI UNA PIETRA SOPRA.
ORA CHE CI PENSO... MI SEMBRA DI ESSERE STATO AGGREDITO, IERI...
I-IO...
AGGREDITO...?

GLI SO-MIGLIAVA... MA **NON** GLI SOMIGLIA-VA...?

ANCHE LA SOSIA DI SO-FIA LOREN... NON ERA AF-FATTO UGUALE ALL'ORIGI-NALE...

MA ALLORA, QUESTO... POTREBBE ESSERE UNO...

...SCOOP!
ESATTO! POTREBBE ESSERE UN GRANDE SCOOP!

NON INTENDEVO QUESTO...
PARLAVO DI QUELLO CON LA CODA.

...CON LA CODA...?

L'ABBIAMO LASCIATO AL-L'ALBERGO...
SHOCK
COSA?! OH, NO! SCOOP IL CANE!

ACCIDENTI, FRONTE DEL PORTO! DOB-BIAMO TOR-NARE SUBITO INDIETRO!
TWOOOOOOOT
SCOOP RISCHIA DI ESSERE RI-DOTTO A UNA CAVIA PER GLI ESPERIMENTI EXTRATER-RESTRI!

TAP
TAP
TAP

PSSSSHHH

DUE BIGLIETTI DI ANDATA E RITORNO PER KANAZAWA!
みどりの窓口
MI SCUSI!

MI DISPIACE MOLTO...
...MA A CAUSA DI UNA GRANDE NEVICATA LA CIRCOLAZIONE FERROVIARIA E` NEL CAOS TOTALE.

E DOVE SAREBBE QUESTA NEVE?!
C'E` IL SOLE, IN CIELO!
MA CHE CAVOLO DICE?!

AH

COSA C'È, FRONTE DEL PORTO?

HO UNA SPECIE DI DEJÀ VU... COME SE STESSI RIPETENDO COSE GIÀ DETTE E FATTE...

COSA...?

HO LA SENSAZIONE ADDIRITTURA DI RIPETERE LE STESSE FRASI PAROLA PER PAROLA...
SENPAI... SECONDO TE...
...DA QUANTO TEMPO... SIAMO **BLOCCATI** QUI?!

E COSÌ...

B-BLOCCATI...?

...ALLA FINE INIZIARONO AD ACCORGERSI DI QUALCOSA...

?!

M-MA CHE STAI DICENDO?

...MA ENTRAMBI...

...NON VI DIEDERO TROPPO PESO.

BAU
BAU
BAU
E IN MEN CHE NON SI DICA...
...DIMENTICARONO TUTTO.

WOOOOOOOOOOO
SAI COSA SIGNIFICA QUESTO...?

CHE LASSÙ, NELL'UNIVERSO INFINITO... ESISTONO ANCHE EXTRATERRESTRI CHE NON SONO CAPACI DI FARE IL LAVAGGIO DEL CERVELLO...

BAU
BAU
BAU
FRONTE DEL PORTO...
PASSAMI LA MACCHINA FOTOGRAFICA!

CLICK

IL GIORNO SUCCESSIVO, QUESTO SCOOP FU PUBBLICATO SULLA PRIMA PAGINA DELL'EDIZIONE DEL MATTINO ASSIEME ALLA FOTO...

...MA NON SUSCITÒ UN GRANDE INTERESSE.

AVVISTAMENTO UFO

Il disco volante fotografato all'alba del 25 febbraio

"SOMIGLIAVA A TOM HANKS"

FU PROPRIO IN QUELL'ISTANTE CHE YAGAMI...

...TROVÒ STRANO IL FATTO CHE IL CAPOREDATTORE AGITASSE LA CODA CON ARIA SCONTENTA...

...MA DECISE CHE NON VALEVA LA PENA INTERESSARSENE.

HIGASHI MURAYAMA SPORT

LA **FORESTA DI VALHALLA**, DA CUI SI DICE CHE SIA IMPOSSIBILE USCIRE UNA VOLTA ENTRATI. CI FU UN TEMPO IN CUI NUMEROSI IMPAVIDI CAVALIERI LA SFIDARONO, MA NESSUNO DI LORO TORNÒ MAI VIVO.

NARRA LA LEGGENDA CHE, NEL CUORE STESSO DELLA FORESTA, SORGA UN CASTELLO CHE CUSTODISCE LA **SPADA DEL RE**, OVVERO CIÒ PER CUI I CAVALIERI ERANO DISPOSTI A RISCHIARE LA VITA.

VICTORIA

Masashi Tanaka

VICTORIA!

ECCOLO! È IL CASTELLO!

Masashi Tanaka

VICTORIA!

LA MALEDIZIONE DELLA SPADA MAGICA

BAH... SOLO UN MUCCHIO DI RUDERI...

ORMAI LA TUA PREZIOSA SPADA SARÀ RIDOTTA A UN CUMULO DI RUGGINE!

MMM... DIREI CHE NON È QUESTA...

UH?!

MA COSA...?!

CHI È CHE MI STA CHIAMANDO...?

NO, NEANCHE QUESTA.
DOVE SI SARÀ CACCIATA AMANDA?

UH?

GHAAH!

M-MA COSA...?! EHI! MA QUELLA SPADA È...

ATTENTA!
AAH!
FLO-
RENCE!
TI SEI
FATTA
MALE?!
MALE-
DETTO!
AH...

YAAAH!

DANNA-
ZIONE!

AMANDA!

AMAN-
DA...

MALEDIZIONE... COSA POSSO FARE...?

AMANDA...

DIMMI QUALCOSA, TI PREGO!

DEVI RIPRENDERE IL CONTROLLO!

HANF
HANF

"...E COSÌ, COME PER INCANTO..."

"...LA BELLA PRINCIPESSA ADDORMENTATA SI RISVEGLIÒ DAL SUO SONNO PROFONDO GRAZIE AL BACIO DI PASSIONE DEL PRINCIPE..."

UEGH!

NNNH...

GUAGH!

YAHAAA!

M-MA... COSA...?
BURNS?!

HAPPY BIRTHDAY, AMANDA!

VICTORIA! - CONTINUA (9 DI 10)

Makoto Kobayashi

GOBLIN

INVASIONE SILENZIOSA

SWISH

SHHUK

VLAP
KLUNK

KA CHAK

WHUP

QUESTA QUI...
...NON È CASA MIA!

KRRRACK

FLAP FLAP FLAP

OOOH HMMM

VLAP
RRUNK

VLAP

UN CULETTO PULITO E` UN CULETTO FELICE!

WHIRRR

HHKLUNK

SSHHHT

TRUMP

奉

UH UH UH... DAVVERO STRAORDI-NARIO...
SEI IL PRIMO UMANO CHE NON SI E' SPAVENTATO AL NOSTRO APPA-RIRE...

ALLORA? CHE IN-TENZIONI AVETE?!

UH UH UH UH!

UH UH UH UH UH UH!

GOBLIN!

SCUSAMI TANTO, SAI? TI HO FATTO RESUSCITARE, MA MI TOCCA RIPORTARTI ALLO STATO IN CUI TI AVEVO TROVATO DOPO LA SPARATORIA... MORTO, INSOMMA.
QUI MI DICONO TUTTI CHE NON SI DEVE SALVARE UN ESSERE UMANO SENZA PERMESSO...

KLUNK

WHIRRRR

FORSE TI SEMBRERÀ UNA GROSSA PRETESA...
...MA TI CHIEDO DI ASPETTARE UN MESE!

E' VERO CHE QUEL GIORNO SONO MORTO A CAUSA DI UNO **STUPIDO** ERRORE...

...MA DATO CHE MI SI E' PRESENTATA QUESTA PREZIOSA OCCASIONE...

...VOGLIO **PORTARE A TERMINE** IL LAVORO LASCIATO IN SOSPESO!

SPIACENTE, MA E` NO.

GOBLIN - CONTINUA (13 DI 14)

posta: Strada Selvette
1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

Il destino di Kappa Magazine! (K137-A)
Il problema c'è, non si può davvero tacere. **Kappa Magazine** sta attraversando un momento critico, è a un bivio, e prima di decidere che strada prendere deve meditare a fondo. Il mercato nazionale italiano è davvero sul punto di rotolare e la nostra rivista, così poco affine alle esigenze commerciali di vari editori, deve valutare bene la situazione e trovare il modo migliore di continuare a esistere. Già, perché di interrompere la pubblicazione non se ne parla proprio... penso che tutti i lettori di **Kappa Magazine**, sia che la acquistino, sia che la leggano 'a scrocco', siano d'accordo con me nel dire che di una rivista come **Kappa** in Italia c'è ancora un immenso bisogno. Il popolo dei fan è cresciuto enormemente in un solo decennio, e il mercato dei manga è decisamente cambiato: l'ho capito anch'io che ho 18 anni e che dieci anni fa non sapevo neanche cosa fosse un manga. E' proprio vero che la situazione si è ribaltata: le edicole e le librerie pullulano di manga, ma... i manga e i fumetti sono due cose diverse. Due cose separate sono la passione per i fumetti e quella per i manga. E poi non è sparita la censura, seppure oggi trovi nuove forme e stravolga forse un po' di meno le trame. Ed è vero anche che, nel gran parlare che si fa degli anime e dei manga, nessuno si è ancora chiesto che cosa li renda speciali, limitandosi a vederne (nella maggior parte dei casi) i (presunti) lati negativi (ho sentito una persona che lavora per una nota casa editrice di fumetti italiana affermare, dimostrando grande ignoranza e superficialità nel generalizzare: «Lasciamo stare i manga che so' 'na brutta cosa. Essendo un tecnico devo dirlo»). Siamo davvero al limite, e forse da parte vostra l'unica cosa che potreste fare è cercare strenuamente di promuovere realtà diverse da quella nipponica e il manga come 'fumetto', attraverso approfondimenti sugli autori, interviste magari anche sugli albi (sapete benissimo che i mangafan di oggi badano molto poco, in media, all'autore di un manga, e quindi all'artista), analisi delle tecniche utilizzate, pagine critiche in coda agli albi (è davvero assurdo che **Glass no Kamen** non venga presentato in un'edizione critica). E qui torniamo a **Kappa Magazine**. Ho idea che bisogni rilanciarla, eliminando quell'aura modesta che caratterizza la sua copertina per presentarla come un vero evento periodico (quale, difatti, è). Bisognerebbe pubblicizzarla, magari con un titolo che appaia nuovo ma che resti sostanzialmente immutato (che ne dite di un cubitale 'KAPPA', senza 'magazine'?). E poiché uno dei problemi più gravi di **Kappa Magazine** è il prezzo, non sarebbe a mio parere una cattiva idea tornare al formato ordinario da 128 pagine (magari qualcuna in più), così da riuscire a ridurre il prezzo di copertina. E veniamo all'interno, che in fin dei conti è quello che interessa di più: credo che anche in **Kappa Magazine** vada arricchita la parte redazionale. Vanno benissimo la **RubriKeiko** (magari maggioratela!) e le news dal tono ironico-demenziale della **RubriKappa**, ma per quanto riguarda le recensioni dovreste pubblicarle tutti i mesi e pubblicarne di più, dando dei veri e propri voti (nelle riviste musicali è così per i CD, di solito si danno dei giudizi assegnando stelline e simboli vari). Poi mancano rubriche di informazione sulle novità televisive e (quando ci sono...) cinematografiche, una rubrica che ci tenga informati sugli autori più amati e sulle uscite giapponesi, sulle colonne sonore, magari qualcosa sui doppiatori... e naturalmente i vari articoli di approfondimento che pubblicate spesso e che si rivelano sempre molto interessanti. Quanto alla sezione 'fumetti', penso che **Kappa Magazine** dovrebbe ospitare solo gli eventi, le storie autoconclusive, le miniserie e i fumetti a tematica 'otaku' come **Potëmkin** e **Otaku Club**. Manga come **Victoria!**, **KamiKaze**, **Exaxxion**, B, forse potevate pubblicarli sulle testate a rotazione come **Storie di Kappa**. Io non conosco bene come funziona 'dietro', probabilmente leggendo le mie proposte avrete esclamato «seeeeee cosa credi che abbiamo la bacchetta magica?!», ma io ci tengo a **Kappa Magazine** (chi ama i fumetti ama la carta, e poi internet è sempre più diffuso, sì, ma fino a un certo punto) e volevo farvi sapere come dovrebbero essere secondo me **Kappa Magazine** (più ricca nella parte redazionale, più esclusiva nella parte a fumetti, più attraente in copertina, più pubblicizzata) e la linea Star Comics (pagine redazionali e critiche in coda agli albi). Spero seriamente che **Kappa Magazine** continui a esistere, da parte mia non smetterò di sostenerla, spero che anche gli altri facciano così, magari anche chi la legge a scrocco (mi sembra di capire che la situazione è simile alla pirateria musicale!). Buon lavoro a tutti. **dhark:**

Kamira versus Nettora (K137-B)
Caro Andrea, scrivo in merito alla richiesta da te fatta su **Kappa Magazine** 136 relativa alla ragione per cui noi lettori compriamo questa rivista. Personalmente io lo faccio per gli articoli in essa contenuti. E' così dal 1994; e lo è tuttora. E lo sarà in futuro se **Kappa** continuerà sulla strada percorsa finora. Ma vedo che negli ultimi tempi gli articoli sono sempre più striminziti, alcune rubriche, come quelle relative alla recensione di manga e anime, tendono a scomparire. E' vero che c'è internet, che ci dà informazioni tutto e subito. Ma il fascino della carta stampata e del suo caratteristico profumo è un pregio che ci viene tolto. Ho l'impressione che per tentare di salvare la rivista vi stiate adoperando nell'introdurre una dose massiccia di fumetti. Ma è davvero questa la soluzione? Perché se è questa, non mi sembra che finora sia servita a molto. E' vero che solo tramite una rivista è possibile pubblicare storie in contemporanea con il Giappone e brevi racconti illustrati da autori famosi o meno nel nostro paese. Il problema, però, è che i lettori spesso si stancano di manga che non giungono mai a una conclusione o di manga che per via della contemporaneità col paese d'origine vengono pubblicati con il contagocce. Le storie brevi, poi, sono un'arma a doppio taglio, per chi le scrive e per chi li legge. Perché spesso non sono qualitativamente buone. Prendiamo per esempio **Hyakkisho** di Masamune Shirow: che aveva di coinvolgente se non il nome di chi lo ha fatto e la colorazione utilizzata? Forse gli unici in grado di dare alla luce storie brevi ricche di spessore sono Mohiro Kito e Fuyumi Soryo. Ma loro sono un'eccezione. E se invece provaste a fare dell'apparato redazionale il punto di forza? Ci sono un sacco di interviste ad autori e autrici che ancora potreste fare. Perché non farle? Perché non introducete un angolo relativo agli strumenti di disegno dei mangaka e a come si utilizzano, e alle tecniche di colorazione? Si parla molto di *shojo manga*, allora perché non introdurre una pagina con recensioni dettagliate su opere vecchie e nuove? Di cose da dire e da fare ce ne sarebbero. Provateci almeno. Fate un esperimento tipo Kappa-tutto fumetto, ma in questo caso anche un Kappa-tutto articoli. Eliminate anche il colore, che abbellisce ma non approfondisce. Questa è una proposta perché **Kappa Magazine** continui a "vivere". Io me lo auguro. Detto questo ti saluto, con affetto e stima. **Moreno Lupini**

*Queste sono solo un paio di lettere riguardandi la questione-**Kappa Magazine** che sono riuscito a pubblicare a tempo di record. Normalmente*

A TUTTE LE FUMETTERIE
Questo spazio è aperto a tutti i librai che desiderino inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro librerie. Attenzione, quindi: per essere promossi *gratuitamente* in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappaedizioni.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della libreria, l'indirizzo completo, il numero telefonico e (se possibile) il recapito e-mail e internet!

SETTEMBRE 2003

REGGIO CALABRIA
Fumettopoli, via Spagnolio 1/1, 89100, Reggio Calabria - fumettopoli@tin.it
www.fumettopoli.net
tel./fax 0965/810665

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) Inu Yasha # 32
2) One Piece Wanted
3) Il Giocattolo dei Bambini # 8
4) Le Situazioni di Lui & Lei # 8
5) Ranma 1/2 # 29
6) Fushigi Yugi # 26
7) Dream Kiss # 3
8) Random Walk # 1
9) X # 5
10) Rocky Joe # 12

I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) I wish you were here # 1
2) Wingman # 5
3) Angel Sanctuary
4) Wingman # 6
5) Goldrake Addio
6) Rossana # 2
7) Devilman Serie TV (inglese)
8) Nuku Nuku # 1 (VHS)
9) Rossana # 1
10) Ken il Guerriero # 19 (VHS)

continua! →

puntoaKappa

posta: Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

MESTRE

House of Comics, Corso del Popolo 157, 30170, Mestre (VE)
tel.041/5313054
houseofcomics@libero.it

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) Inu Yasha # 32
2) One Piece Wanted
3) Shaman King # 4
4) Alita # 4
5) Sky High # 1
6) Naruto # 7
7) Ranma 1/2 # 29
8) Gundam 0079 # 17
9) Inferno & Paradiso # 18
10) Lupin III Classic # 13

I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) DNA # 5
2) GTO # 4
3) GTO # 5
4) Violence Jack
5) Lost Universe # 2
6) Lost Universe # 3
7) One Piece TV # 1 (VHS)
8) One Piece TV # 2 (VHS)
9) Violence Jack # (VHS)
10) Hunter x Hunter # 2

ROMA

Casa del Fumetto, via Gino Nais 19-25, 00136 Roma
tel. 0639749003 - fax 0639749004
casadelfumetto@casadelfumetto.com
www.casadelfumetto.com

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) Inu Yasha # 32
2) Mars Gaiden
3) Chobits # 3
4) One Piece Wanted
5) GTO # 2
6) Alita Last Order # 4
7) Random Walk # 2
8) Slam Dunk Collection # 23
9) Ransie la Strega # 11
10) Ransie la Strega # 12

I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) GTO # 6
2) GTO # 5
3) DNA2 # 5
4) Occhi di Gatto Season 1 # 6
5) Cowboy Bebop # 6
6) Goldrake Addio
7) Akira Special Edition
8) Violence Jack
9) Macross serie TTV # 3
10) Occhi di Gatto Season 1 # 5

sarebbero apparse sul prossimo numero, a causa dei soliti tempi di lavorazione, ma dato che abbiamo tenuto in sospeso l'editoriale per parlare di Lucca Comics, abbiamo preferito farlo anche con la rubrica della posta. Questo ci permette di leggere i vostri messaggi dopo averli confrontati velocemente con i giudizi ricevuti attraverso il ***Kappa Questionario*** *lucchese: oltre ad aver creato un piccolo grande evento grazie ai (davvero) bellissimi premi offerti da Kodansha, ci ha permesso di avere la conferma ad alcuni pensieri che avevamo già fatto. Andiamo con ordine:*

LAVORI IN CORSO *- Come capita di tanto in tanto anche nella 'vita reale', c'è bisogno di un restauro. L'appartamento in cui viviamo ha bisogno di una bella imbiancata alle pareti, il negozio sotto casa deve rifare l'impianto elettrico, il pub che frequentiamo il sabato sera deve rinnovare i locali per continuare ad attirare clienti. Questo è né più, né meno, quello che accadrà nei prossimi mesi a* ***Kappa Magazine****. Vi abbiamo parlato più volte del 'barricarci dentro le mura' per resistere all'assedio, ma forse l'esempio è stato così drammatico che ha spaventato troppo. Se fosse così, ce ne scusiamo. Ci piaceva rendere l'immagine un po' più epica, parlando di navi in tempesta, di strenua resistenza alle avversità, di assedio e via così. Vorrà dire che smetteremo di farci influenzare dalla nostra passione per il fantasy cinematografico, e torneremo coi piedi per terra. Insomma, il senso è proprio questo: dobbiamo rimettere a nuovo l'impianto di condizionamento d'aria della rivista, rifare i pavimenti e sostituire le lampadine. Dato che non siamo un negozio o un locale, non possiamo chiudere "per lavori in corso", e perciò nei prossimi mesi avrete semplicemente un* ***Kappa Magazine*** *in 'versione ridotta'. Altra similitudine? Usiamo la TV: è come quando, a causa dello sciopero degli operatori, al posto del telegiornale vengono inseriti i cartoni animati di Gatto Silvestro.*

I REDAZIONALI *- A partire dal prossimo numero, causa lavori in corso di cui sopra, i redazionali e gli articoli saranno ridotti al minimo per qualche mese, poi riprenderanno ad affiorare poco alla volta.*

IL VILE DENARO *- Non c'è mai stata l'intenzione di chiudere questa rivista, sia chiaro. I lettori ci sono, ma semplicemente i costi di produzione si sono parecchio innalzati con l'avvento dell'euro e dell'inflazione galoppante. Anche noi stiamo considerando da qualche tempo l'ipotesi di ridurre un po' il numero di pagine e, con esso, il prezzo di copertina, in modo da non gravare tanto sulle tasche di chi vorrebbe seguirci ma non se lo può permettere.*

I MANGA *- Dopo quasi dodici anni di* ***Kappa Magazine****, ormai possiamo affermare con certezza alcune cose:*

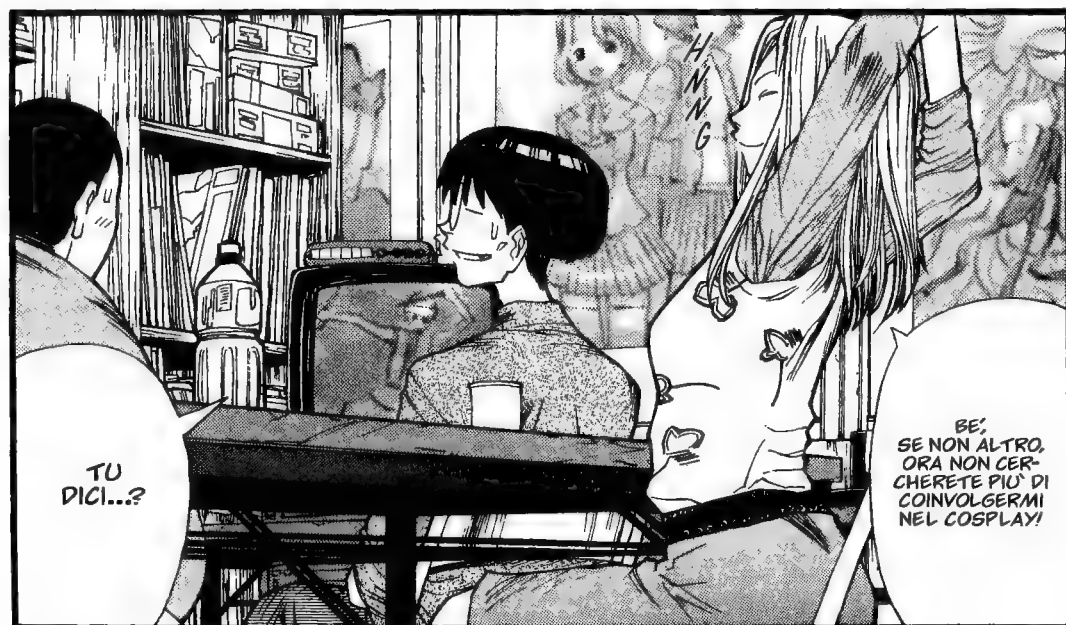
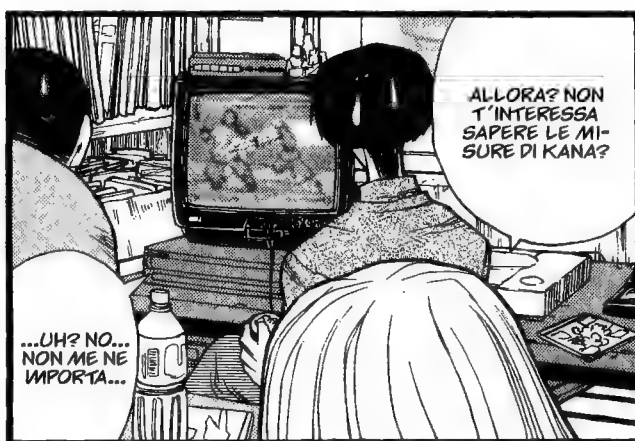
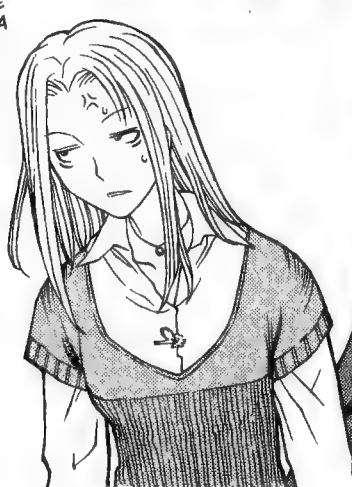
a) *Nessuno vuole più leggere su rivista manga d'azione. E' giusto e logico. Quando un combattimento o una situazione impiegano mesi a giungere al termine, chi lo segue si stanca.*

b) *Nessuno vuole più leggere su rivista manga di cui in Giappone esistono già decine di volumi. E' legittimo e sensato. Una rivista deve fornire ai lettori solo miniserie, storie autoconclusive, o storie in corso che anche in Giappone sono appena iniziate e che vengano pubblicate anche là con cadenza mensile.*

c) *Una rivista deve avere una direzione ben precisa per non disorientare i propri lettori, e di conseguenza accontentarli tutti.*

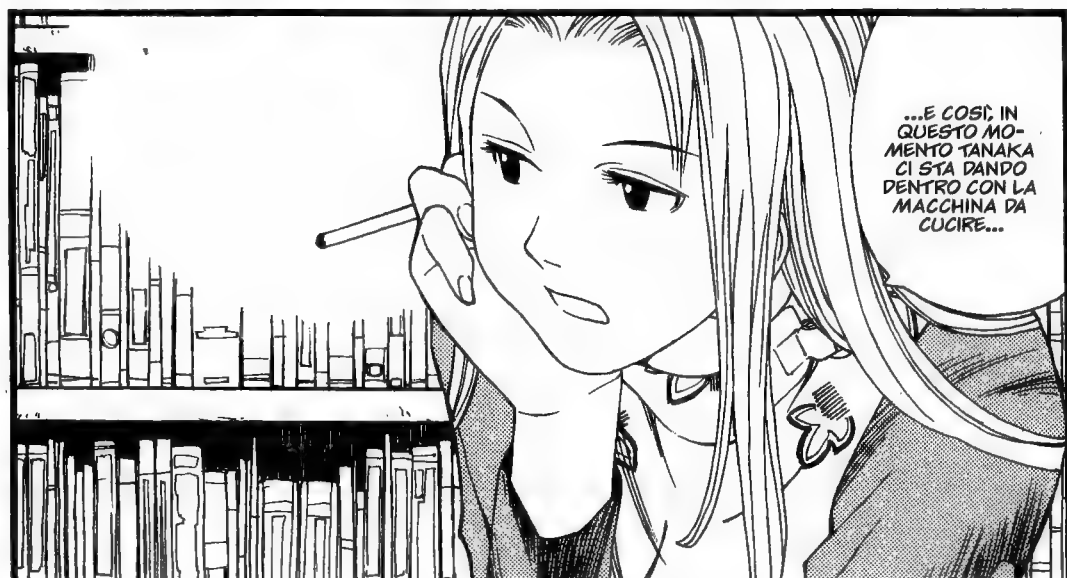
In base a queste tre regole, il cambiamento su ***Kappa Magazine*** *è già iniziato da qualche tempo. Appena la serie di* ***Chobits*** *si è conclusa in Giappone, l'abbiamo spostata su albi monografici, con risultati clamorosi: oggi è uno dei cinque manga più apprezzati e venduti in Italia. La storia di* ***KamiKaze*** *è complessissima e 'ragionata', ma letta a un episodio alla volta sembra solo una sequela di combattimenti. Per questo motivo la leggerete presto in volumi monografici.* ***Office Rei*** *si è appena concluso. Quando iniziammo a pubblicarlo, era uno dei manga più apprezzati della rivista, ma è ovvio che col tempo abbia iniziato a stancare (anche a causa del cambiamento di soggetto, da horror investigativo a dramma sociologico). Visto che ormai 'era fatta', lo abbiamo lasciato giungere al termine senza traumi.* ***Victoria!*** *e* ***Goblin*** *sono ormai giunti alle ultime battute, e lasceranno il loro posto a tre serie completamente nuove, delle quali una è assolutamente nippon-oriented, per continuare sulla apprezzata scia di* ***Otaku Club*** *e* ***Potëmkin*** *(ovvero* ***Mokke*** *di Takatoshi Kumakura, alla scoperta degli spiriti tradizionali del Giappone), un'altra è una miniserie fantastica che leggeremo in poco più di un anno (****Kudanshi*** *di Rokuro Shinofusa, di cui imparerete ad apprezzare il particolarissimo stile), e l'altra è una serie talmente nuova che nemmeno in Giappone è ancora stata stampata in volume (****Moon Lost*** *del mitico Yukinobu Hoshino), e che apparendo a cadenza mensile sulle pagine di "Afternoon" potrebbe essere pubblicata in Italia solo fra anni e anni. Oltre a questo, continueranno le sorprese mensili con gli episodi autoconclusivi di autori celebri e/o nuovi e interessanti, di cui avete già avuto qualche indizio nei mesi scorsi.*

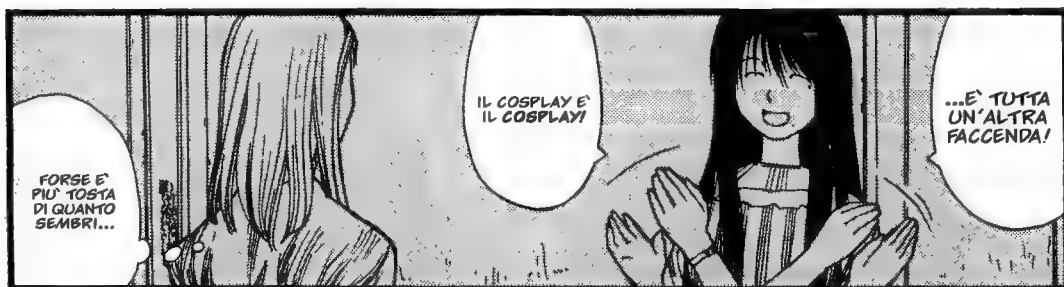
A parte ciò, alcune delle soluzioni proposte da voi lettori in queste lettere erano già in fase di sviluppo, e per quanto riguarda anche solo la copertina Dhark: della lettera ***K137-A*** *scoprirà entro breve quanto sia andato vicino alla nostra idea. La cosa buona è proprio questa: le nostre e le vostre idee sono ancora una volta in sintonia, e questo può portare solo a buone cose. Vi chiediamo solo pazienza, perché in campo editoriale il passaggio dal progetto all'uscita in edicola si basa necessariamente su tempi lunghi. Anche a noi piacerebbe partire subito con ogni nuovo progetto (o variazione) che ci entusiasma, ma lavorando con materiale straniero non è mai possibile contare sull'immediatezza, fra approvazioni, vidimazioni, controrichieste, eccetera. Purtroppo dobbiamo fare sempre i conti con un minimo di burocrazia. Ma avremo modo di parlarne ancora. Per il resto, direi, tutto bene. Come già detto nell'editoriale, non avete alcuna ragione di temere, perché oltre al fatto che in settembre si è verificato un netto aumento delle vendite generali, la Star Comics ha continuato ininterrottamente a dominare il mercato (scusate il brutto termine da marketing, ma è solo per fare prima) dei manga in Italia, grazie a titoli come* ***One Piece****,* ***Inu Yasha****,* ***Chobits****,* ***Ranma 1/2*** *e* ***Ransie****: facendo la somma fra edicole e librerie, quelli appena citati godono di un pubblico che va dal triplo al quadruplo di una qualsiasi altra testata di provenienza nipponica, mentre i nostri amati pargoletti da libreria come* ***Maya*** *e* ***Rocky Joe*** *ci stanno dando grandi soddisfazioni, tanto che continueremo anche sulla linea dei grandi classici. Per concludere, dopo anni e anni di sforzi (inizio Anni Novanta:* ***Georgie*** *e* ***Caro fratello****... ricordate?), siamo riusciti a far capire che lo shojo manga (soprattutto un certo tipo) è davvero piacevole da leggere, e quindi stiamo per presentare importanti novità anche in quel senso. Ci sentiamo il mese prossimo, con l'inizio dei 'lavori in corso'. Statemi bene, e mi raccomando di dedicarvi alla lettura, il passatempo più sano e divertente che possa esistere.* ***AndriKordi***

P.S.: *Kamira e Nettora me li sono inventati io, per cui non andate a cercarne il film. Sono il kaiju della carta e quello di internet. Come li vedete?*

OTAKU CLUB - CONTINUA

...PERCIÒ NON TI PIACCIONO I PERSONAGGI CON LA BARBA?
...NO, NON È COSÌ!
ANZI, ALCUNI SONO BELLISSIMI!
N-NON HA FATTO UNA PIEGA...

...E COSÌ, IN QUESTO MOMENTO TANAKA CI STA DANDO DENTRO CON LA MACCHINA DA CUCIRE...

LA COSA DI CUI MI MERAVIGLIO E` CHE PRODUCANO POSTER SIMILI...
BE', NON E` UN ARTICOLO IN COMMERCIO.

ALLORA CE NE SONO ALTRI COME LEI?!
AUTOPRODUZIONI... MIO DIO...
QUESTI MI SONO STATI REGALATI DAL MEMBRO DI UN CIRCOLO GIAPPONESE CHE HO CONOSCIUTO IN RETE... LI HA CREATI LUI!

SCUSA, MA QUESTO TIPO DI GUSTI NON HANNO MOLTO A CHE VEDERE CON IL COSPLAY, NON TROVI?
AH... MA QUESTA...

...E` TUTTA UN'ALTRA FACCENDA!
IL COSPLAY E` IL COSPLAY!
FORSE E` PIU` TOSTA DI QUANTO SEMBRI...

HAH...
...AH AH!
PERO, CERTO CHE...
TESTA PELATA E OCCHIALI DA SOLE...
AH AH AH...
AH AH...
SÌ, E' STRANO...
...MA E' CARINO...
NON HANNO ANCORA FINITO? CHISSÀ SE POSSO FUMARMI UNA SIGARETTA, INTANTO?
HUFF... ME LA SONO CAVATA EGREGIAMENTE...
OH, DIO... NON AVRÒ INIZIATO A CAPIRE GLI OTAKU...?
BE', NON ME NE INTENDO DI ANIME, MA PER QUANTO RIGUARDA I BEI RAGAZZI...
GIÀ... IL TUO FIDANZATO E' CARINO...
ANCHE SE NON E' IL MIO TIPO...
EHI, GUARDA CHE MI ARRABBIO!
AH AH AH...

PIUTTO-STO, LA COSA CHE TROVO DISCUTI-BILE...

...E` LA TUA OSSESSIVA TENDENZA A NASCONDERE TE E I TUOI GUSTI...
CONOSCO UNO CHE NON AVEVA AMICI PERCHE` FA-CEVA LA STESSA COSA.
CHI, IO?!

SE SI TRATTASSE DI UNA COSA IMPORTAN-TE, SAREBBE TUTT`ALTRA COSA, CERTO. MA QUESTA E` SOLO UNA QUESTIONE DI GUSTI!
IN REALTA` DESIDERI DEGLI AMICI...
E` PER QUESTO CHE NON HAI CHIU-SO A CHIAVE LA PORTA, VERO?
IN REALTA` TUTTI VOI SOFFRITE SEMPLICE-MENTE DI SOLITUDINE... DAI, NON PREOCCU-PARTI...

HANF
HANF
HANF
HANF

AH!
SGNACK
TANA-KKH...

LO SAPEVO... VA A FINIRE SEMPRE COSÌ...
ANCHE AL MANKEN E ALL'ANIKEN TENGONO IN CONSIDERAZIONE SOLO I PERSONAGGI CARINI E POPOLARI...
ANCHE IN AMERICA GLI AMICI MI PRENDEVANO IN GIRO PER QUESTO...
PANT
PANT
PANT
PANT
I-IL MIO COLLO...
S-SONO **STRANA**, VERO?!

BE'... HANF... ECCO...
I GUSTI SONO GUSTI, E IL MONDO È BELLO PERCHÉ È VARIO... CI SONO SICURAMENTE ALTRE PERSONE CHE PREDILIGONO GLI UOMINI... DICIAMO COSÌ... **MATURI**...
PERCIÒ... HNF... NON CREDO CHE CI SIA NULLA DI CUI VERGOGNARSI...

ALTRO CHE METTERE IN ORDINE! VOLEVI **NASCONDERE** QUESTI... E' UNO SCHERZO, VERO?
N-NO...
NO...? STAI CERCANDO DI DIRMI CHE TU... SUL SERIO...?
SÌ...

TA-NAKA.
ENTRA UN PO'.
AH!

ASPETTA! ASPETTA UN MOMENTO!
AH AH... T-TANAKA... AHIO... TANAKA... AHI! THANHAKHAHH...

L-LO SAPEVO... ODDIO, LO SAPEVO... HO QUALCOSA CHE NON VA, VERO..?!
ACH... MOLLAMI... GHK... AHSPETTAHH... KKHH...

AH?!
MA COSA..?
...PERSONAGGI VECCHI E CALVI?!

A-ALLORA... POTETE ASPETTARE SOLO UN MOMENTO?
VORREI METTERE UN PO' IN ORDINE...
OK! ALLORA TI DO UNA MANO ANCH'IO!

C-CI METTO UN ATTIMO!
SBAM
AH! MALEDIZIONE!
IN CHE SENSO, MALEDIZIONE?

NON L'AVRÀ CHIUSA A CHIAVE, VERO?
IO LASCEREI PERDERE...

LASCIAR PERDERE?!
IO NON ENTRO.
AH, SÌ?!

BE', IO INVECE SÌ!
KACHAK
AH!

COSA? PRENDEREMO LE MISURE A CASA MIA...?
M-MA IO NON HO ANCORA MESSO IN ORDINE LA MIA CAMERA...
OH, NON C'È ALCUN PROBLEMA!

SE TU TI CURASSI COME SI DEVE, POTRESTI DIVENTARE ANCORA PIU' CARINA!
COSA TI SPINGE A FARE UNA COSA DEL GENERE?! E POI, FACENDO IL COSPLAY, LE TUE MISURE VERRANNO A CONOSCENZA DI TUTTI! E QUEL CHE E' PEGGIO... TE LE PRENDERA' QUELLO LI'!
M-MA V-VERAMENTE IO...

FERMI TUTTI! PER PRENDERE LE MISURE CHIEDERO' AIUTO A TE, KASUKABE!
E INOLTRE, GIURO DI NON DIVULGARE I DATI!
CREDO CHE DETTA COSI' FACCIA ANCORA PIU' IMPRESSIONE!

VORREI SAPERE PERCHE' TE NE IMPORTA TANTO? SE LE VA DI FARLO, LASCIALA IN PACE!
MA... MA... MA... MA...
E' DAVVERO SGRADEVOLE VOLER DISSUADERE QUALCUNO DAL FARE IL COSPLAY, SE SE NE OCCUPA CON PIACERE!
L'HA DETTO...

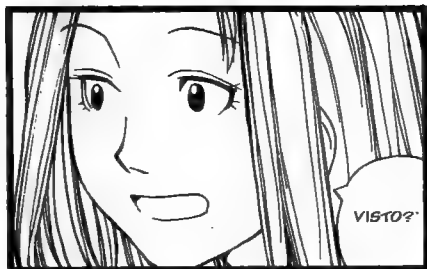
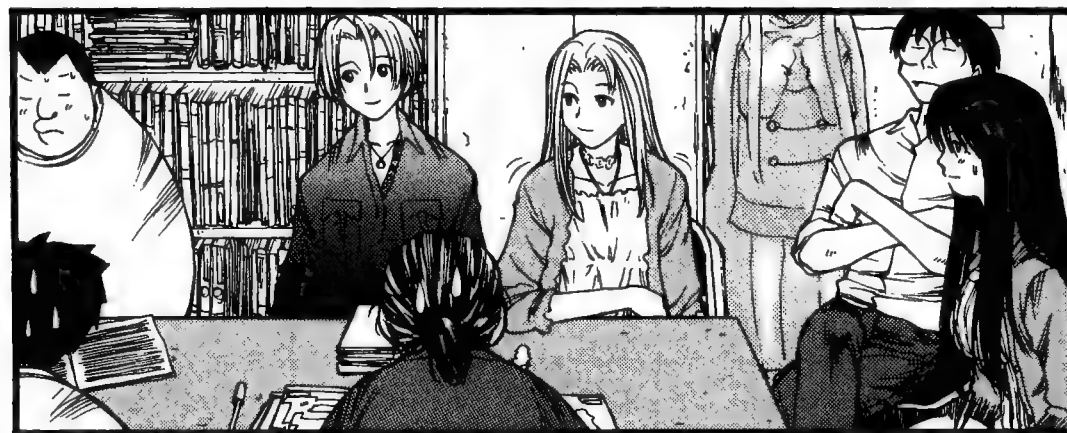
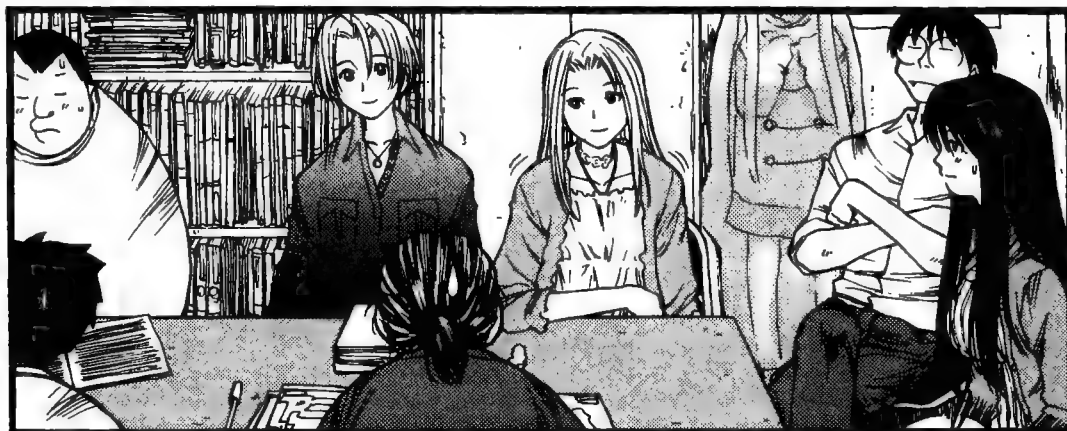
ALLORA, DIMMI... QUALE PERSONAGGIO PREFERISCI INTERPRETARE?
MI METTERO' SUBITO AL LAVORO!
NON CONOSCO BENE LE ULTIME NOVITA' DEL GIAPPONE...
OH, NON PREOCCUPARTI! LA COSA MIGLIORE E' SCEGLIERE IL PERSONAGGIO CHE TI PIACE DI PIU'!

...
MMM...

CO-CO-COS'HAI DETTO?!
ASPETTA UN MOMENTO!
A-ALLORA... V-VUOI CHE IO...
...CREI UN COSTUME PER TE?!
OH, NON SAREBBE NIENTE MALE! FI-NORA HO SEMPRE USATO I COSTUMI GIÀ CONFEZIONATI CHE SI COMPRANO NEI NEGOZI SPE-CIALIZZATI...

S-SENTI... MA NON STARAI PARLANDO SUL SERIO?! T-TU HAI AVUTO ESPERIEN-ZE DEL GENERE?!
BE'... A DIRE IL VERO... SÌ, NE HO AVUTE ALCUNE...

EHM... STA PIANGENDO...
S-SE SI ISCRIVERÀ NEL G-GENSHIKEN... N-NEL NOSTRO CIRCOLO C-CI SA-RÀ FINALMENTE LA PRIMA R-RA-GAZZA COS-PLAYER...

PER ESEMPIO, HO FATTO LA PRINCIPESSA AMIDARA DI WAREMONO CHUIKI...
NON MALE... UN QUASI CLASSI-CO!

È UNA COSA ASSUR-DA!
E PER-CHÉ?

ORA CHE CI PENSO... CHE COSA AVETE DECISO PER IL FESTIVAL UNIVERSITARIO?
ORGANIZZEREMO LA SOLITA MOSTRA, DICO BENE?
OH, PER QUELLA NON CREDO CHE CI SIA PROBLEMA. FAREMO COME AL SOLITO...

MA IN PIU', CONSIGLIAVO A KOSAKA E KASUKABE DI PARTECIPARE AL COSPLAY...
HO DETTO CHE NON LO FACCIO!
AH AH AH AH AH!

UNA PERSONA NORMALE NON FAREBBE MAI UNA COSA DEL GENERE, VERO?
EH...?! AH... BE', IO... HO GIÀ FATTO UNA COSA DEL GENERE...
ECCO.

VISTO?

PIACERE...
SI CHIAMA KOSAKA. ANCHE LUI AL PRIMO ANNO.
PIACERE!
FLIP
タオ
ミカん
PIACERE MIO.

ALLORA? CE NE STIAMO IN SILENZIO ANCORA UN PO'?
BE'... ECCO... NON E' DETTO CHE SI ISCRIVA...
MA CHE C'ENTRA?! ANCHE SE NON L'HA ANCORA DECISO, L'AVETE CONOSCIUTA, NO?!

<NON FARCI CASO... QUESTI TIPI PENSANO DI ESSERE INTELLIGENTI, E NON SANNO **QUANTO** SBAGLIANO!>
<IL FATTO E' CHE USANO **TROPPO** LA TESTA. SOLO QUELLA.>
<AH... D-DAVVERO...?>

<IO SONO SAKI KASUKABE, E FREQUENTO IL PRIMO ANNO COME TE. PIACERE!>
HO L'IMPRESSIONE DI ESSERE STATO DERISO.
AH, ORA SI E' PRESENTATA.
<PIACERE DI CONOSCERTI.>
IO CAPISCO SOLO QUESTO.

ALLORA, COSA VI PRENDE? INVECE DI STARE LI' A VERGOGNARVI DELLE VOSTRE MISERIE, PERCHE' NON VI PRESENTATE?
FORZA, GENSHIKEN! FATE VEDERE CHI SIETE!

OH, UNA COSA IMPORTANTE... **IO** NON FACCIO PARTE DEL GENSHIKEN!
MA IL MIO RAGAZZO NE E' UN MEMBRO! ECCOLO QUI!

<OH, NELLO STATO DEL MASSACHUSETTS! ANCHE CAMBRIDGE SI TROVA LÌ, VERO?>
<ESATTO. DOVE C'È UNA FAMOSA UNIVERSITÀ... CHE MERAVIGLIA! TU CAPISCI PERFETTAMENTE L'INGLESE!>
<BE', FREQUENTO UN CORSO DI CONVERSAZIONE INGLESE... SAI COM'È... L'**ATTRATTIVA PRINCIPALE** È CHE HAI SEMPRE **INSEGNANTI STRANIERI**!>

<PER QUANTI ANNI SEI STATA LÌ? DA CHE ETÀ?>
<PER CIRCA DIECI ANNI. DAL TERZO DELLA SCUOLA ELEMENTARE...>

...PERCHÉ?
NON MI CONVINCE!
PERCHÉ TU PARLI L'INGLESE?

HO FATICATO MOLTO, **IO!** CHI NON RIESCE A ESPRIMERSI A UN CERTO LIVELLO, NON PUÒ SEGUIRE UN CORSO DI CONVERSAZIONE IN INGLESE COME QUELLO.
IO HO DOVUTO STUDIARE DI NUOVO **TUTTO DA CAPO**, PER RICOMINCIARE QUEL CORSO!

QUANDO MI SARÒ LAUREATA HO INTENZIONE DI APRIRE UN NEGOZIO DI ABBIGLIAMENTO, PERCIÒ IMPARARE A PARLARE L'INGLESE È **IL MINIMO** CHE POSSA FARE!

MA CHE...?! EHI! E' LA TUA RAGAZZA?
CERTO CHE NO!
LO SAPEVO, MA VOLEVO SENTIRTELO DIRE! HEE HEE...
MENTRE PASSAVO AL MANKEN, L'HO INCONTRATA LÀ. ERA ANDATA A VISITARLO, E ADESSO DICE DI VOLER DARE UN'OCCHIATA ANCHE AL NOSTRO CIRCOLO.

MI CHIAMO KANAKO ONO.
PIACERE!

E' APPENA RIENTRATA IN GIAPPONE DALL'ESTERO, PERCIÒ SI E' ISCRITTA DALLA SECONDA METÀ DELL'ANNO ACCADEMICO!
BE', SIEDITI PURE.
GRAZIE.
DALL'ESTERO?!

INGLESE →
<DOVE SEI STATA?>
<NEGLI STATI UNITI... A BOSTON.>

PERCIÒ, OGGI TORNO A CHIEDERVI... IN OCCASIONE DEL FESTIVAL UNIVERSITARIO DEL PROSSIMO MESE, VI VA DI PARTECIPARE AL COSPLAY?
MA NEANCHE SE MI AMMAZZI!

...E LA DISCUSSIONE ANDÒ A FINIRE COSÌ, RICORDATE?

VLAM
VOI DUE SARESTE PERFETTI!
POTRESTE FARE BRIGITTA...
NON M'IMPORTA! È NO E BASTA!
SALVE...

OH, NON SO SE ACCETTARE... INSOMMA...
SWAY SWAY
QUEL FILM NON È NIENTE MALE!
PERCHÉ GLI ATTORI SONO BELLI.
GRRRRRRRRR!
MA TU, COME ELFA, SEI TROPPO IN CARNE...
WACK
GIÀ. È PER QUESTO CHE HO ANCHE PENSATO...
...A INVERTIRE...
...I VOSTRI RUOLI!
AH AHAH! MA SONO DEI MANIACI!!
CHE?! INVERTIRLI?!

COSA STA SUCCEDENDO? CONVIENE TORNARE UN ATTIMO INDIETRO NEL TEMPO, A PRIMA DEL COMIC FESTIVAL.
KOSAKA! KASUKABE! ASCOLTATEMI BENE!
PARLA.
UH?
VI ANDREBBE DI PARTECIPARE AL COSPLAY DEL PROSSIMO COMIC FESTIVAL?

SWING

AVREI GIÀ IN MENTE CHI FARVI INTERPRETARE. SARESTE L'IDEALE PER INTERPRETARE PARN E DEEDLIT.
Q-QUESTO TIZIO NON HA SENTITO IL PUGNO CHE GLI HO MOLLATO...

COSA DIAVOLO SAREBBE UN PARN?
PARN È UN CAVALIERE, MENTRE DEED È UN'ELFA.
UN HIGHELF, PER LA PRECISIONE.

CO-SA? UN ELFO?!
TIPO QUELLI DEL SIGNORE DEGLI ANELLI?
DICO BENE?

PIUTTOSTO, COME VA IL GENSHIKEN? HO VISTO CHE AVETE DEI NUOVI ISCRITTI.
MAH... GUARDANDO QUEI TIPI, MI VIENE DA PENSARE CHE SIA ORA DI ORGANIZZARE QUALCHE COSA...

...
AH AAH AH AH AH AH
LEI NON E` ISCRITTA.

...MA DUBITO CHE SIA POSSIBILE.
AH AH AH!

ECCO, IO...
C-CIOE`... QUESTO... E` IL MANKEN?

AH...
EHM...
EHM...
SI`?

...COSA ORGANIZZERETE VOI DEL MANKEN AL FESTIVAL UNIVERSITARIO DI QUEST'ANNO?
IMMAGINO CHE METTEREMO SU UN CAFFÈ COME L'ANNO SCORSO.
OH. DI NUOVO?

DOPOTUTTO, È UNA DELLE POCHE OCCASIONI DI GUADAGNO PER TIRARE SU I FONDI NECESSARI AL PROSEGUIMENTO DELL'ATTIVITÀ.

COS...?! MA COME? E GLI INCASSI DEL COMIC FESTIVAL...?
QUELLA È UN'ALTRA COSA. NON LA FACCIAMO A NOME DEL MANKEN.

SONO PUBBLICAZIONI PER ADULTI...
SEMBRA CHE QUALCHE TEMPO FA SIANO STATE AL CENTRO DI UNA DISCUSSIONE NELL'AMBIENTE UNIVERSITARIO...
COMUNQUE, QUALCHE UNIVERSITÀ CI PASSA SOPRA.
AH, HO CAPITO...
IMMAGINO CHE QUESTO EPISODIO RISALGA A PIÙ DI DIECI ANNI FA...
E COSÌ ORA LE FACCIAMO PASSARE PER ATTIVITÀ PERSONALI.

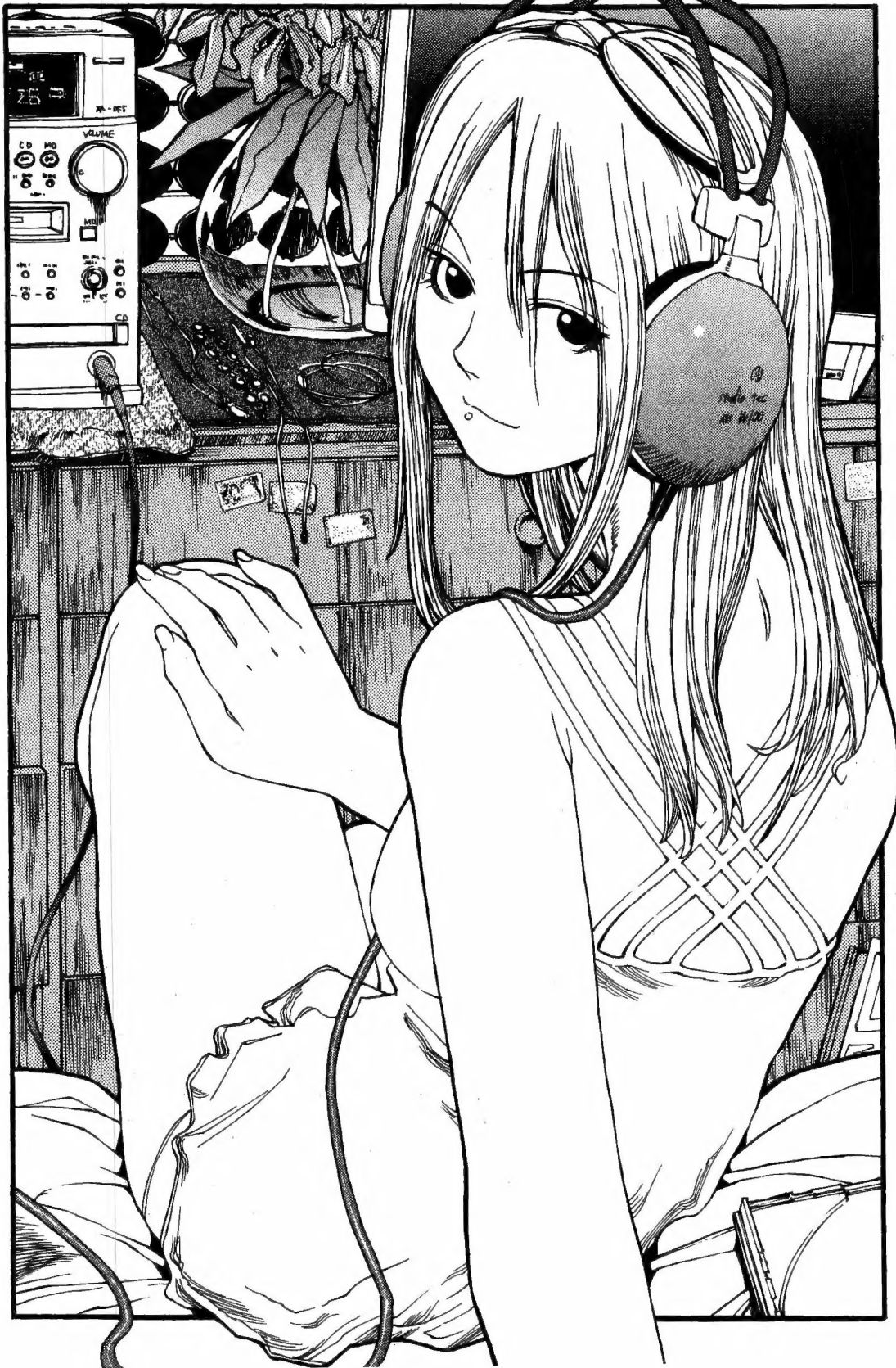
INOLTRE, ANCHE DAL PUNTO DI VISTA **SENTIMENTALE**, USARE QUEI RICAVI PER LE ATTIVITÀ DEL CIRCOLO SAREBBE UN PECCATO!
HAI RAGIONE! EH EH!

* NOMIGNOLO DI TAKAYANAGI. KB

* SOPRANNOME DI HARAGUCHI. KB

* CIRCOLO PER LA RICERCA SUGLI ANIME. ABK

Kio Shimoku - **OTAKU CLUB**

IL SEGRETO DELLA CAMERETTA

SUSSURRI DEL CUORE 2
ORE FELICI

NOVEMBRE 2003 • EDICOLA

WWW.STARCOMICS.COM

di Aoi Hiiragi

STORIE DI KAPPA 110

kappa magazine 137

edizioni star comics